
NINTENDO
100%
7/2000 Juli • DM 6,80 • sfr 6,80 • öS 55 • LIT 9500
C 30368
TOTAL!
DAS UNABHÄNGIGE MAGAZIN
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
POKÉMON
Pokémon Stadium (Tipps & Tricks)
Hey You, Pikachu!
Catz
Pokémon Trading Card Game
Dogs
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
Billy Bob's Huntin'N Fishin'
Hype: The Time Quest
Looney Tunes Collector Attacke vom Mars
Spirou – The Robot Invasion
Pokémon Puzzle League
Golf King
Pokémon Gold & Silber
GAME BOY COLOR
Perfect Dark
Die Import Sensation
E3 – Die Messe in Los Angeles
Excitebike 64
Schlammcatchen mit dem Motorrad
Als Poster im Heft
Gelbe Edition
Tipps & Tricks & Tests & Infos
X-PLAIN VERLAG
4 393036 806804 07

Nintendo

BIST DU DER BESTE?

ZEIGE ES ALLEN! WERDE DER BESTE POKéMON TRAINER IN DEUTSCHLAND.

Drei Turniere stehen dir zur Auswahl: **Pika-Cup** für Anfänger, **Pokémon-Cup** für Fortgeschrittene und der **Premium-Cup** für die Experten.

Die besten Trainer aus Europa treffen sich zum großen Finale in London – du kannst dabei sein.

Spannende Turniere, jede Menge Action und viele Überraschungen aus der Welt der Pokémon warten auf dich.

Es gibt tausend Gründe für dich, um am **Pokémon Championship 2000** teilzunehmen, aber nur ein Ziel: Werde der beste Pokémon Trainer, den Europa je gesehen hat!

Ausführliche Informationen zu den Veranstaltungen bekommst du aus der regionalen Tagespresse, online unter **www.pokemon.de** oder unter der Hotline **01 30/58 06**.



BERLIN	HAMBURG	LEIPZIG	MÜLHEIM	FRANKFURT	MÜNCHEN
27.05.00	03.06.00	10.06.00	17.06.00	24.06.00	01.07.00

EDITORIAL

In the Summertime

Endlich ist sie wieder da, die Sommerferien-Ausgabe der TOTAL!, und damit ihr mit eurem Überangebot an Freizeit nicht allein gelassen werdet, haben wir viele Neuigkeiten für euch aus Amerika mitgebracht. Wieso Amerika? Wir verraten es euch. Fast die vollständige TOTAL!-Redaktion tummelte sich auf der E3, der weltgrößten Messe für Computer- und Videospiele. Es war ein atemberaubendes Erlebnis, Nintendo und die anderen Hard- und Software-Anbieter zeigten über drei Tage hinweg, was sie können. Unser Messeantritt war die Pressekonferenz von Nintendo am Vortag der offiziellen Eröffnung – eine wunderschöne Location, das alte Biltmore-Hotel in Downtown L.A., und eine grandiose Show. ‚Leider' waren so viele Journalisten aus aller Welt gekommen, dass es doch sehr eng wurde. Nintendo zeigte Titel, die in der näheren Zukunft auf dem N64 zum Einsatz kommen (mehr darüber findet ihr in unserem ausführlichen Messebericht).

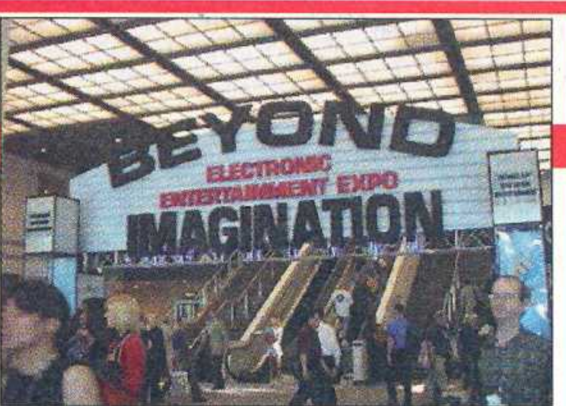
Am Messestand wurde deutlich, dass Mario und Co. bei Nintendo nur noch die zweite Geige spielen. Seit Jahren gab es dort den so genannten Mario-Brunnen, ein beliebter Treffpunkt der Journalisten, da rundherum Bänke zum Sitzen einluden – ein seltener Luxus auf einer solchen Veranstaltung. Doch in diesem Jahr musste der beleibte Klempner seinen Platz inmitten der Wasserspiele räumen. An seiner Stelle thronte diesmal das Pokémon mit der Nummer 25 (siehe zweites Bild oben rechts). Erst nach längerem Suchen entdeckte die TOTAL!-Redaktion den traditionellen goldenen Mario abseits in der hintersten Ecke. (Unser Plan, die Massen zu mobilisieren und die Statuen auszutauschen, fand leider nicht genügend Mitstreiter ...)
Gut, diese Anekdote sollte der geneigte Leser zwar nicht so ernst nehmen, denn schließlich ist die Wachablösung bei dem gigantischen Erfolg der Pokémon nur allzu verständlich. Allein *Pokémon Stadium* konnte die Hardware-Verkäufe des N64 noch einmal ordentlich ankurbeln. Deshalb können sich alle europäischen Fans nun doch auf *Pokémon Snap* freuen – voraussichtlicher Release-Termin ist der 1.9.

In den USA hat Pikachu mit seinen Freunden inzwischen jede verfügbare Werbefläche in Beschlag genommen. Das heißt für uns hier in Europa, dass wir immer noch nicht den Höhepunkt der Pikachu-Hysterie oder -Begeisterung erlebt haben. Mehr noch, die Mitbewerber im Segment der multikompatiblen Zwergmonster bieten inzwischen erweiterte Charaktere an, welche bis zu 45.000 Kombinationen zulassen, wenn man sie züchtet – also die Geschichte mit den Bienen und den Blüten ... Der Vorteil dabei ist, so ein Monster kreieren zu können, das euren Namen trägt – und vielleicht auch ein bißchen so aussieht. Einen Vorgeschmack auf die unterschiedlichen Möglichkeiten gibt euch unser Riesenposter mit den ersten 31 ‚Vormonstern' des Spiels *Dragon Quest Monsters* von Eidos Interactive.

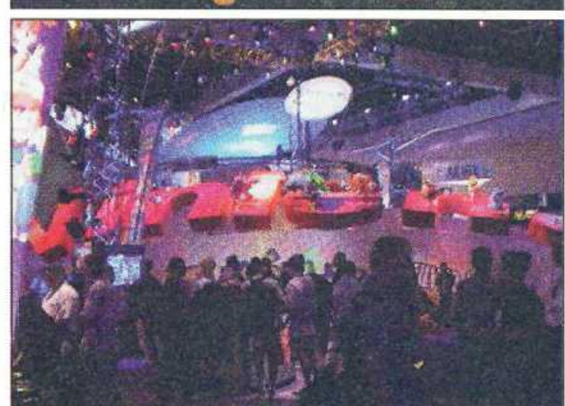
Doch um auf das N64 zurückzukommen: Nintendo präsentierte auf der E3 eine Vielzahl fantastischer Spiele, die innerhalb der nächsten Monate erscheinen sollen. Ein Ausblick aufs kommende Jahr wird ebenfalls gewährt. Schaut mal in die E3-News ab Seite 6!

Viel Spaß beim Lesen der aktuellen Ausgabe wünscht wie immer

EUER KOMPETENTES TOTAL! TEAM











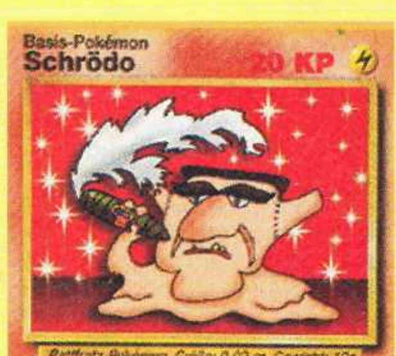




Fundstück des Monats

In der Juni-Ausgabe des Satire-Magazins Titanic *stolperte ein aufmerksamer TOTAL!ist über die ultimative* Pokémon-*Parodie – inklusive Tipps für alle Trainer im Kampf gegen das Team Cedeu ... Kult!*







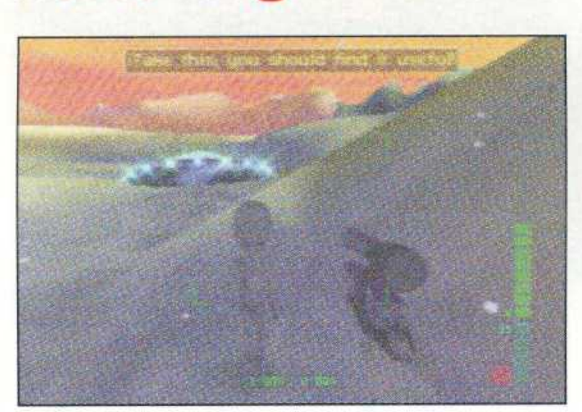
inhalt



Perfect Dark

Rares lang erwarteter Hit im Test







Mit zwei Waffen gleichzeitig lassen sich Gegner prima ins Sperrfeuer nehmen





Excitebike 64

Motocross-Rennen der Spitzenklasse

34





Ganz besonders gut gelungen sind neben der Steuerung die Animationen der Biker

SPECIALS

Die Geschichte der Videospiele – Teil 8 76

Wertungsregister 92
In unserem vierseitigen Register findet ihr alle jemals in TOTAL! getesteten SNES- und NES-Spiele, die dazugehörigen Classic-Tests sowie eine Liste der Game-Boy-Titel, die wir im Rahmen der Classic-Reihe unter die Lupe genommen haben. In der folgenden Ausgabe liefern wir dann ein komplettes GB(C)-Wertungsregister nach.

WETTBEWERBE

Eidos Interactive 58
In Zusammenarbeit mit Eidos Interactive verlost TOTAL! zehn *Dragon Quest Monsters*-Module und ein Mystery-Pak.

MESSE-NEWS

NINTENDO64

Banjo–Tooie 8
Batman Beyond: Return of the Joker 18
Conker's Bad Fur Day 7
Dinosaur Planet 6
Duck Dodgers 15
Eternal Darkness 16
F1 Racing Championship 15
Indiana Jones und der Turm von Babel 10
Kirby 64: The Crystal Shards 17
The Legend of Zelda: Majora's Mask 11
Mario Tennis 11
Mega Man 64 14
Mickey's Speedway USA 10
Paper Mario 17
Resident Evil Zero 14
Star Wars: Episode I – Battle for Naboo 16
StarCraft 64 17
Taz Express 15
Turok 3: Shadows of Oblivion 18
The World is Not Enough 18

GAME BOY COLOR

Donkey Kong Country 12
Perfect Dark 12

GBC-Release-Liste 19
N64-Release-Liste 19

PREVIEWS

GAME BOY COLOR

Hype: The Time Quest 26
Pokémon Trading Card Game 63

TESTS

NINTENDO64

Excitebike 64 34
Perfect Dark 28

GAME BOY COLOR

Billy Bob's Huntin' N Fishin' 72
Catz 73
Dogs 73
Golf King 27
Looney Tunes Collector Attacke vom Mars 27
Pokémon Gelbe Edition 65
Spirou – The Robot Invasion 72

TIPPS & TRICKS

Game-Buster-Codes 84
Helpline 86
Lufia (SNES) – Helpline-Special .. 90
Pokémon Stadium (N64) – Spieltipps, Teil 2 68
Shortys 82

RUBRIKEN

Abonnement 81
Nutzt die Vorteile eines Abos! Ihr erhaltet die TOTAL! früher als der Händler am Kiosk und nehmt automatisch an Aktionen für alle Abonnenten teil. Wenn ihr einen neuen Leser als Abonnenten gewinnen könnt, erwartet euch eine tolle Prämie. Füllt einfach den Bestellcoupon aus und schickt ihn ab!
Börse 96
Editorial 3
Heftshop 85
Habt ihr eine Ausgabe verpasst, weil ihr kein Abonnement besitzt? Seid ihr auf der Suche nach einem älteren Test oder bestimmten Tipps und Tricks? Kein Problem! Zurückreichend bis Ausgabe 5/96 können fast alle Hefte (soweit nicht ausverkauft) und natürlich auch die Sonderbände sowie das 64fan magazin ganz einfach nachbestellt werden.
Impressum 98
Leserbriefe 20
Schreibt uns, was euch auf dem Herzen liegt! Wenn ihr Fragen, Kritik, Anregungen oder Zeichnungen und Fotos habt, dann nur her damit! Wir fassen die wichtigsten Themen eines Monats zusammen und antworten ausführlich.
Leser-Charts 38
Die Seiten zum Mitmachen und Gewinnen mit aktuellen Top-10-Listen und interessanten Infos rund um eure Lieblingsspiele: Schickt uns eure Chart-Listen, Spieletipps und Statistiken – wir drucken sie ab!
Poster: Dragon Quest Monsters (GBC), Pikachu
TOTAL!-Intern 41
Vorschau 98

Videospielmesse E3 2000 — 6

Direkt aus Los Angeles das Neueste vom Neuesten


Banjo–Tooie (N64), Seite 8

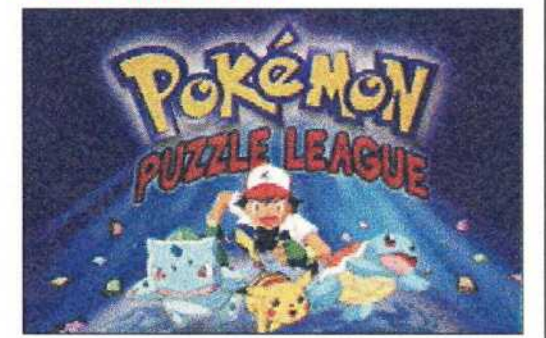

Conker's Bad Fur Day (N64), Seite 7


Banjo–Tooie (N64), Seite 8


Perfect Dark (GBC), Seite 12

Pokémon Corner — 60

Messe-News zu Pokémon Gold/ Silber und mehr



Pokémon für Puzzlefreunde

Pokémon Gelbe Edition — 65

Der Nachfolger im Test



Die Geschichte der Videospiele – Teil 8 — 76


Der Amiga 1000: Nostalgie pur

Pokémon Stadium — 68

Teil 2 der Spieltipps



Alle guten Dinge sind drei! Die E3 hatte gerufen, und drei TOTAL!-Redakteure waren gekommen. Wir haben die Perlen der größten Videospielmesse der Welt für euch herausgepickt. Leider gab es erwartungsgemäß keine Neuigkeiten zum Thema Dolphin oder Game Boy Advance. Dafür glänzten das N64 und der Game Boy Color mit herausragenden Spielen – doch seht selbst ...

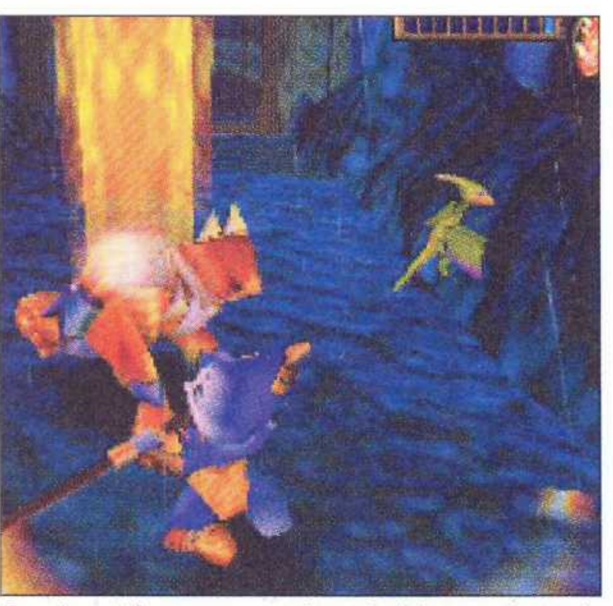
Dinosaur Planet

System: N64
Hersteller: Nintendo/Rare
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 1. Quartal 2001

Erste Infos und Bilder zu Rares neuestem Streich sickerten erst wenige Tage vor der E3 durch. So rechneten wir damit, dass die Entwicklung von *Dinosaur Planet* sich noch in der Anfangsphase befände und auf der Messe nur ein Demovideo vorgestellt werden würde. Doch erfreulicherweise hatten wir uns getäuscht. *Dinosaur Planet* lief auf mehr als zehn Konsolen und konnte ausgiebig Probe gespielt werden. Der erste Eindruck von Rares kommendem Abenteuerspiel ist schlicht und einfach umwerfend. *Dinosaur Planet* erinnert in vielen Punkten an *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Wie man es von Rare gewohnt ist, wird das Spiel jedoch mit Sicherheit genug eigene Ideen besitzen, um sich von dem großen Vorbild abzuheben. Bei der Präsentation geschieht dies schon allein dadurch, dass sämtliche Dialoge dank integrierter Sprachausgabe aus den Lautsprechern tönen. Vorbei die Zeiten, in denen jedes Gespräch vom Bildschirm abgelesen werden musste. Besonders erwähnenswert ist die Tatsache, dass die Programmierer sich die Mühe gemacht haben, die Gesichter der Helden mit sehr aufwändigen Animationen zu versehen. So bewegen sich nicht nur die Lippen synchron zum Gesprochenen, ihr könnt zudem stets den aktuellen Gemütszustand der Figur erkennen. Neben den beiden Hauptcharakteren Sabre und Krystal werdet ihr auch in die Rollen der beiden kleinen Dinosaurier Tricky und Kyte schlüpfen können, die den Ersteren während ihres großen Abenteuers stets hilfreich zur Seite stehen werden. Euer Ziel dabei ist es, den Planeten vor einem mächtigen Teufel zu beschützen, der stark genug ist, das ganze Universum zu vernichten.



Die Helden müssen nicht allein gegen das Böse antreten, sondern werden von zwei kleinen Dinosauriern tatkräftig unterstützt. Besonders die detaillierte grafische Gestaltung der Figuren weiß zu gefallen



Der Angreifer muss zu seinem Leidwesen feststellen, dass Krystal den Kampfstock gut beherrscht

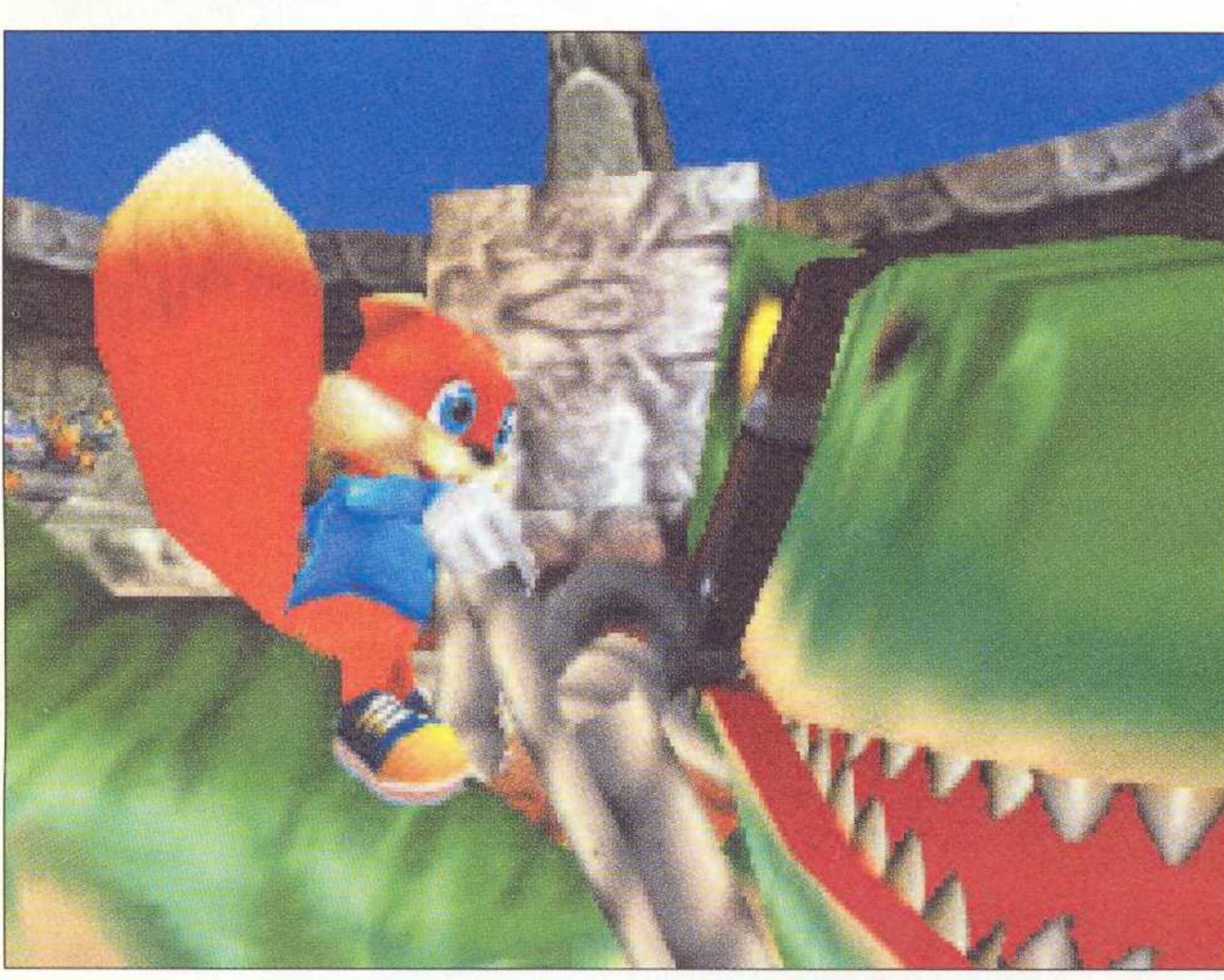
Die Welten, durch die ihr euch bewegt, sind extrem aufwändig gezeichnet. Der Stil ist jedoch wesentlich Fantasy-lastiger ausgefallen als bei *Ocarina of Time*, er erinnert eher an den des Films *Der dunkle Kristall*. Wenn ihr eure Figuren durch die ansprechenden Umgebungen lenkt, greift euch das Nintendo[64] bei der Steuerung hilfreich unter die Arme. Wie bei *Zelda 64* springen eure Helden an einer Kante automatisch ab oder halten sich daran fest. Außerdem könnt ihr ebenfalls auf ein automatisches Anvisieren in Kämpfen mit Gegnern zurückgreifen. Somit steht ihr immer frontal zu eurem Widersacher, egal, in welche Richtung ihr euch bewegt. Die vielen kleinen Gegner und Endbosse stehen in puncto Design euren Charakteren in nichts nach. Sie sind sehr fantasievoll geschaffen worden und bisweilen enorm beeindruckend. Für staunende Gesichter sorgte vor allem ein gigantisch großer Dinosaurier, der nur an seinem Stachel verwundbar ist, der sich an seinem Hinterteil befindet. Mit einer Größe von 512 MB handelt es sich bei *Dinosaur Planet* nach *Resident Evil 2* und *The Legend of Zelda: Majora's Mask* um das dritte Modul mit einer derartig riesigen Datenmenge. Da Nintendo of Europe beabsichtigt, die Sprachausgabe komplett in Deutsch zu synchronisieren, wird das Spiel bei uns erst Anfang 2001 erscheinen, während die US-Version bereits gegen Ende dieses Jahres auf den Markt kommen soll.



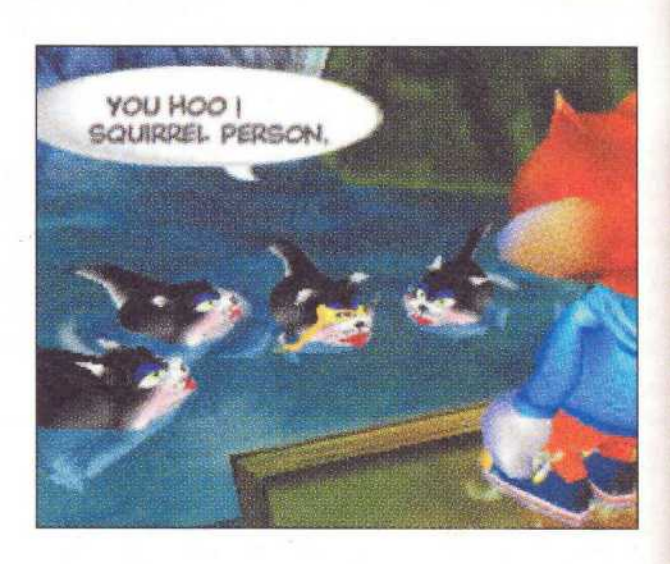
Conker's Bad Fur Day

System: N64
Hersteller: Nintendo/Rare

Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 4. Quartal



Auf dem Rücken eines scharfzahnigen Dinos macht Conker die Arena unsicher. Obwohl er dabei immer noch niedlich anzusehen ist, hat er es dennoch faustdick hinter den buschigen Ohren und kennt kein Erbarmen



Er drehte bereits in *Diddy Kong Racing* seine Runden und erlebte in *Conker's Pocket Tales* für Game Boy sein erstes Abenteuer. Doch wenn Conker gegen Ende des Jahres die Hauptrolle in seinem eigenen N64-Spiel übernimmt, werdet ihr ihn nicht wieder erkennen. *Conker's Bad Fur Day* hat so gut wie nichts mit *Twelve Tales: Conker 64* zu tun, das vor zwei Jahren bereits so gut wie fertig gestellt war und dennoch nie erschien. Zu knuddelig war den Programmierern offenbar das putzige Jump&Run, und so krempelten die Entwickler den Titel komplett um. Das Resultat ist humorvoll, sehr sarkastisch und einfach unglaublich.

Conker wacht eines Morgens mit einem dicken Schädel auf, weil er sich die ganze Nacht mit hochprozentigem Alkohol verköstigte. Leider kann er sich an nichts mehr erinnern, auch nicht daran, dass er im Vollsuff der Armee beigetreten ist. Diese schickt ihn sogleich zu seinem ersten Einsatz. Unverhofft befindet er sich auch schon an Bord eines Landeschiffs in der Normandie. Ehe er begreift, was los ist, legt das Boot an, und Conker steht mitten im dicksten Kugelhagel. Wer den Film *Der Soldat James Ryan* gesehen hat, weiß, was sich nun abspielt. Während Conker gerade noch die Flucht ergreifen kann, sterben viele seiner Kameraden im Kreuzfeuer der Gegner, der unbarmherzigen Teddies. Conker bleibt nichts anderes übrig, als sich zu bewaffnen und sich zur Wehr zu setzen. Um seine eigene Haut zu retten, muss er den Teddies das Fell über die Ohren ziehen.

Doch das ist erst der Anfang, *Conker's Bad Fur Day* hält jede Menge Skurrilitäten für euch bereit. Ein Gegner wird zum Beispiel durch einen riesigen Neandertaler dargestellt. Conker muss ihn folgendermaßen besiegen: Er reitet auf einem kleinen Dinosaurier, der dem armen Gegner mit aller Kraft in die Weichteile beißt, worauf dieser vor Schreck seine Hose verliert. Nun gilt es, im Galopp um den angeschlagenen Riesen herumzureiten und ihm kräftig in den blanken Allerwertesten zu beißen. Oder was haltet ihr von brennenden Kreaturen aus der Hölle, die euch mit feurigen Fürzen angreifen? Conker weiß, was zu tun ist. Er regt seine Blasenfunktion durch den Genuß eines großen Bierhumpens an und pinkelt die Schurken ganz einfach aus. Hinterher ist er zwar verkatert, doch eine Kopfschmerztablette stimmt ihn wieder gnädig.

Wer jetzt den Verdacht hat, *Conker's Bad Fur Day* sei nicht für alle Altersstufen geeignet, liegt sicher nicht falsch. Es ist davon auszugehen, dass das Spiel mit einer Altersfreigabe ab 16 oder ab 18 Jahren versehen wird. Laut Nintendo of Europe wird man jedoch alles daransetzen, dass der Titel auch in Deutschland erscheint.

Die Helden von heute sind auch nicht mehr das, was sie mal waren! Geld regiert eben die Welt





Banjo-Tooie

System: N64
Hersteller: Nintendo/Rare
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 3. Quartal

Bald ist der Bär los. In Amerika erscheint *Banjo–Tooie* am 28. August, der Europa-Release soll wenig später folgen. Rare wird erfreulicherweise keinen billigen Nachfolger zu dem erfolgreichen Vorgänger *Banjo–Kazooie* veröffentlichen, der den Eindruck vermittelt, mal eben in der Mittagspause programmiert worden zu sein. Nein, bereits die Messeversion lässt erkennen, dass die Entwickler viele neue Ideen haben einfließen lassen. Die beiden Hauptcharaktere können nun zum Beispiel auch voneinander getrennt werden, sodass ihr mit dem Bär oder dem Vogel einzeln losziehen könnt. Daraus ergeben sich ganz neue Möglichkeiten. Kazooie kann dadurch zum Beispiel wesentlich besser fliegen, da er nicht mehr das zusätzliche Gewicht von Banjo zu tragen hat. Der Bär hingegen kann derweil seinen leer stehenden Rucksack für andere Dinge nutzen, etwa um sich darin zu verstecken oder damit zuzuschlagen. Neben den bekannten Moves wird es einen Haufen weitere geben, sodass die beiden auf über 40 verschiedene Manöver kommen. Natürlich wird auch der Schamane Mumbo wieder mitmischen. Diesmal könnt ihr ihn zeitweise sogar lenken, und auch sein Waschmaschinenzauber funktioniert endlich richtig. Doch Banjo wird sich außerdem nun als U-Boot und als Dinosaurier durch bestimmte Passagen schlagen müssen. Acht große Welten warten auf euch, in jeder gilt es, zusätzlich ein Minispiel zu absolvieren. Der trockene britische Humor des Vorgängers findet sich auch in *Banjo–Tooie* wieder. Auf dem Jahrmarkt könnt ihr zum Beispiel in das Zelt einer Wahrsagerin gehen.



Die Abenteuer des dynamischen Duos werden immer gefährlicher. An einer steilen Klippe hängend ist Banjo den Attacken der äußerst übel gelaunten Flugechse wehrlos ausgeliefert. Wo bleibt Kazooie?

Doch anstatt etwas über die Zukunft zu erfahren, werdet ihr an die Vergangenheit erinnert. Im Zelt trefft ihr nämlich auf die Hexe Gruntilda, die euch für die Schmach im Vorgänger vermöbelt und hochkant wieder aus dem Zelt rausschmeißt.
Leider wurde noch kein Wort darüber verloren, in welcher Form ihr die verborgenen Passagen des Vorgängers freilegen könnt. Wer *Banjo–Kazooie* durchgespielt hat, wird sich daran erinnern, dass im Abspann drei Szenen gezeigt werden, die momentan noch nicht gespielt werden können. In *Banjo–Tooie* soll verraten werden, wie man auch diese Abschnitte erreichen kann. Wer gerne mit Freunden gemeinsam spielt, der wird sich über Mehrspieler-Modi für bis zu vier Personen freuen.
Die Messeversion des viel versprechenden Nachfolgers ruckelte noch sehr stark, doch bis zum Release werden die Programmierer diesen Schönheitsfehler mit Sicherheit abgestellt haben.



Banjo wurde vom Schamanen Mumbo in einen Dinosaurier verwandelt und wird misstrauisch beäugt. Solche Gags kommen häufig vor





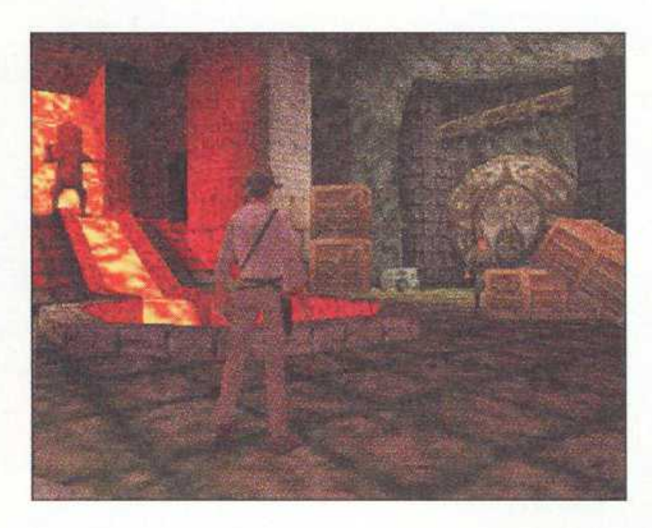
10 Jahre Theo Kranz Versand
GameSite GmbH
Geschäftsbereich:
Theo
Laden
KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
nur Laden · kein Versand
Brückstrasse 42-44
im Brückcenter
44135 Dortmund
Versand
KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg
KRANZ VERSAND
UND LADEN
NINTENDO 64
Nintendo 64 Color Edition 199,-
N64 Donkey Kong Pak 299,-
Control Pad Innovation 34,95
Control Pad orig. clear purple 54,95
Joyadverlängerung Innovation 13,95
Ferrari Shock 2 Racing Wheel 109,95
Mem. Card orig. 0,25 M 34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze .. 29,95
Expansion Pak - original 64,95
Expansion Pak - orig. (in Bulk) 49,95
Expansion Pak - Blaze 49,95
Equalizer - Mogelmodul 59,95
XPloder 99,95
Rumble Pak original 34,95
Rumble Pak LX4 Tremor 29,95
Rumble Pak LX4 Tr.+1M 49,95
Game Breaker Vol. 1-3 ... je 24,80
Donkey Kong 64 (N64) 99,95
All Star Baseball 01 99,95
Armorines in Project Swarm .. 89,95
Army Men-Sarge's Heroes 99,95
Asteroids Hyper 64 89,95
Battletanx - Global Assault ... 99,95
Battle Zone 64 109,95
Castlevania: Legacy of Dark. . 109,95
Command & Conquer 109,95
Destruction Derby 109,95
Diddy Kong Racing 89,95
Donkey Kong 64 ...... (SVR) 99,95
Earthworm Jim 3D 89,95
ECW Hardc. R.(dt. od. EV) 99,95
Excitebike 64 109,95
F1 Racing Championship 109,95
F1 World Grand Prix 2 89,95
Gex 3: Deep Cover Gecko 119,95
Int. Superstar Soc. 2000(Sept)109,95
Int. Tr.&F. Summergames(Juni)109,95
Jet Force Gemini 109,95
J.McGrath Supercross 2 89,95
Lego Racers 109,95
NINTENDO 64
Jubiläums SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
1080° Snowboarding 39,95
Bomberman Hero 49,95
Iggy's Reckin' Balls 49,95
Int. Superstar Soccer 64 19,95
Madden 64 19,95
NBA Pro '99 49,95
NHL Pro '99 49,95
Penny Racers 49,95
Premier Manager 64 39,95
Racing Simulation 2 29,95
Shadowman 49,95
Tonic Trouble 79,95
Turok 2 engl. PAL 29,95
Turok 2 dt. Vers. 29,95
Turok - Rage Wars 49,95
Turok Legend. d.v.Landes 49,95
V-Rally 39,95
WipEout 64 29,95
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
NINTENDO 64
inkl. Game Breaker Vol. 3
solange Vorrat reicht!
Perfect Dark (N64) 119,95
Mario Golf 109,95
Mario Party 89,95
Mario Party 2 (Juli) 109,95
NBA Jam 2000 89,95
The New Tetris 89,95
NFL Quarterback Club 2000 .. 94,95
Nuclear Strike 109,95
Operation Winback 99,95
Paperboy 109,95
Perfect Dark (Juni) 119,95
F1 Racing Championship (N64) 109,95
PGA European Tour Golf 89,95
Pokémon Stadium+Tr.Pak .. 139,95
Rainbow Six 99,95
ECW Hardcore Rev. (N64) 99,95
Ridge Racer 64 (N64) 109,95
Tony Hawk's Skate-board. (N64) 89,95
Int. Superst. S. 2000 (N64) 109,95
Rayman 2 119,95
Ready 2 Rumble Boxing 109,95
Ridge Racer 64 109,95
Road Rash 114,95
Starcraft (Sept) 109,95
Star Wars Ep. 1: Racer 99,95
Super Smash Bros. 89,95
Operation: WinBack (N64) 99,95
3% Rabatt
keine Nachnahmegebühr
Theo KRANZ VERSAND
feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur oder) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM für Konsolenartikel erhalten Sie 3% Rabatt (Skonto)!
10 Jahre
Besuchen Sie uns im Internet!
Theo KRANZ GAMES ONLINE Shop
auf www.tkgames.de
Pokémon GB-Spiele: rote oder blaue Edition je DM 69,95
Pokémon GB-Spiel: gelbe Edition (ab Juni) DM 69,95
POKéMON Special Pikachu Edition
POKéMON
Pokémon - blaue Edition 64,95
Pokémon - rote Edition 64,95
Pokémon - gelbe Edition(Juni) 64,95
Spieleberater Pokèmon 24,95
Pokém. Pikachu Ped-o-Meter . 44,95
Sammelkarten: Theme Decks 24,95
Booster . 9,95 Starter Set .. 24,95
Power Bouncer (Flummi) 9,95
Pikachu Plüschfigur gross .. 29,95
Pokémon Plüschfigur klein .. 19,95
Karten, Flummi, Schlüsselanh. und Plüschfiguren werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
NINTENDO 64
Supercross 2000 99,95
Tarzan 89,95
Tony Hawk's Skateboarding .. 89,95
Top Gear Hyper Bike 109,95
Top Gear Rally 2 109,95
Toy Story 2 89,95
Vigilante 8 - 2nd Offense 89,95
Zelda 64 109,95
GAME BOY
Jubiläums SONDERANGEBOTE
NUR SOLANGE VORRAT REICHT!
Bust A Move 2 29,95
Mortal Kombat 4 39,95
Oddworld: Abe's Adv. 34,95
On the Tiles 34,95
Spirou 34,95
Superman 29,95
Tamagotchi 29,95
Top Gear R.(Rumble) COLOR 49,95
Achtung: Die Artikel aus diesem Kasten werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt!
Schnell, schneller Theo Kranz Versand!
Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.
GAME BOY COLOR
GameBoy Color 139,95
GameBoy Camera 59,95
Linkkabel universal original .. 19,95
Armorines 59,95
Army Men 59,95
Asterix: Auf der Suche 59,95
Beauty & the Beast 64,95
Bomberman Quest 54,95
Box Champions 49,95
Capcom Generations 59,95
Dragon Quest Monster 64,95
Driver (Juni) 59,95
DSF Fussball Manager (Juni) . 59,95
ECW Hardcore Revolution 64,95
F1 World Grand Prix 2 64,95
FIFA 2000 64,95
Game & Watch Gallery 3 44,95
Gex 3: Deep Cover Gecko ... 64,95
Hugo 2 1/2 64,95
International Karate 54,95
Int. Track & Field 64,95
Janosch: das grosse Panama... 59,95
Jay & die Spielzeugdiebe(Mai) 59,95
Konami GB Collection 64,95
Mario Golf 64,95
Mask of Zorro 59,95
Men In Black 2 59,95
Metal Gear Solid 64,95
Oddworld Adventures 2 (Juni) 59,95
Papyrus 59,95
Pumuckl+Biene Maja Case(SVR)59,95
Rainbow Six 64,95
Rayman 64,95
Ready 2 Rumble Boxing 64,95
Spirou 59,95
Super Mario Bros. DX 64,95
Tomb Raider (Juni) 64,95
Tony Hawk's Skateboarding .. 59,95
Toy Story 2 59,95
Turok: Rage Wars 59,95
Wacky Racers (Juni) 59,95
Wario Land 3 64,95
WCW Mayhem (Juni) 49,95
Wings of Fury 59,95
Worms Armageddon 59,95
Zelda: Links Awakening 64,95
UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:
0931 35 45 235
HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602
AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
0931-354522 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE
Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an: durch Einsenden dieses Coupons - oder per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag - oder einfach per E-Mail an info@tkgames.de



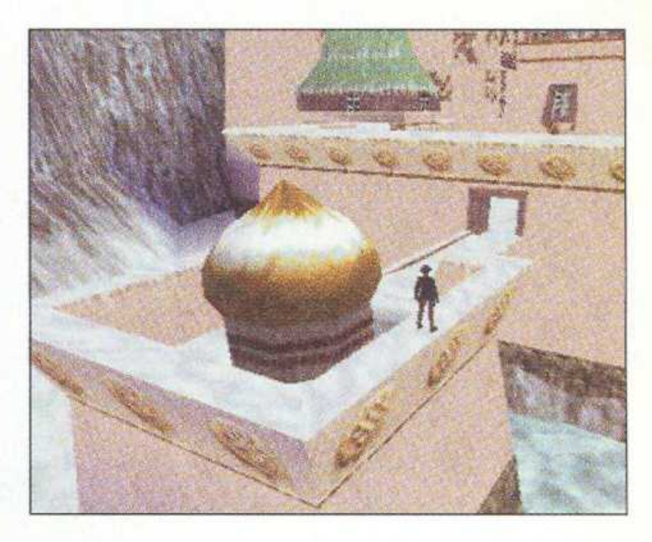
Indiana Jones und der Turm von Babel

System: N64
Hersteller: Nintendo/LucasArts
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 4. Quartal 2000





Endlich ist es so weit! LucasArts und Nintendo haben offiziell die Existenz von *Indiana Jones und der Turm von Babel* bestätigt. Nun können wir euch auch verraten, dass die N64-Umsetzung das PC-Original in vielen Punkten übertrifft. Entwickler Factor 5 hat sämtliche Texturen neu gezeichnet und den Helden mit wesentlich geschmeidigeren Animationen versehen. Den Programmierern ist es gelungen, eine Routine zu schreiben, mit der sich Texturen ständig vom Modul nachladen lassen. Dadurch werden eure Augen von grafisch enorm abwechslungsreichen Leveln verwöhnt. Durch die hochauflösende Darstellung und die vielen Lichteffekte kommt dies besonders zur Geltung. Auch die Spielbarkeit der N64-Fassung haben die Entwickler im Vergleich zur PC-Version deutlich verbessert. Zum einen läßt sich Indy nun analog und damit wesentlich präziser steuern, zum anderen sind Treffer mit der Peitsche nun keine Glückssache mehr. Wie bei *Zelda 64* lässt sich ein Ziel mit dem Z-Knopf anvisieren, damit der anschließende Hieb mit der Peitsche genau ins Schwarze trifft.

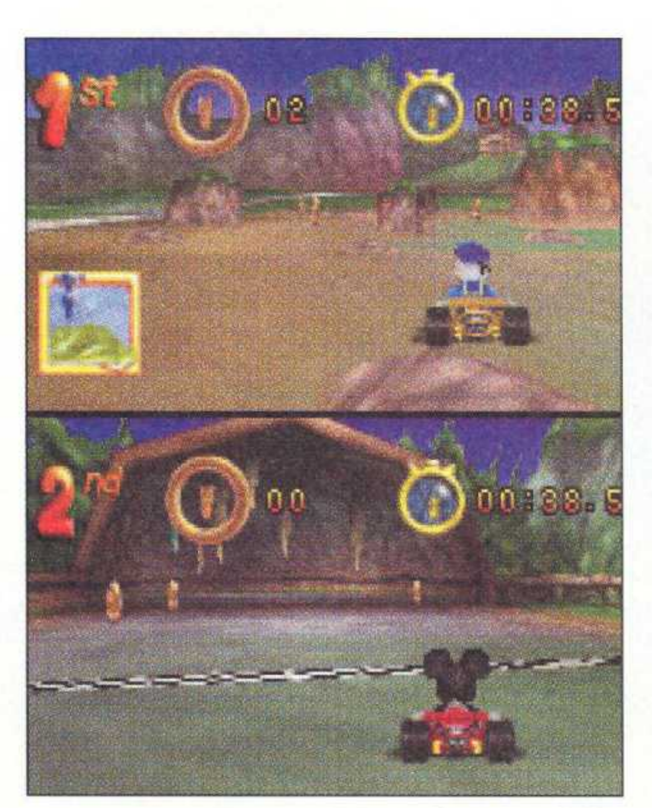


Mickey´s Speedway USA

System: N64
Hersteller: Nintendo/Rare
Genre: Rennspiel
Erhältlich: 4. Quartal

Auf der letztjährigen E3 gab Nintendo bekannt, einen Vertrag mit Walt Disney über die Entwicklung einiger Lizenztitel abgeschlossen zu haben. In diesem Jahr konnte der erste N64-Titel begutachtet werden, der aufgrund dieses Abkommens erscheinen wird. *Mickey's Speedway USA* folgt der spielerischen Tradition der *Mario Kart*-Serie oder auch *Diddy Kong Racing*. Micky Maus und ihre Freunde müssen ihre Fahrkünste beweisen, um Mickys Hund Pluto aus den Fängen übler Wiesel zu befreien. Unter anderem gehen auch Donald Duck, Goofy und Daisy Duck auf die Piste, um das Unglück abzuwenden. Im Gegensatz zu *Diddy Kong Racing* werdet ihr jedoch nicht in Flugzeuge und Boote steigen können, sondern lediglich in Gokarts um die Wette düsen. Auf den Straßen findet ihr diverse Extras wie Turbos und Raketen, die ihr gezielt zum Einsatz bringen dürft. Wie der Titel des Spiels es bereits vermuten lässt, sind die Strecken optisch diversen amerikanischen Schauplätzen nachempfunden. Dazu zählen zum Beispiel der Grand Canyon oder New York, wobei die Darstellung natürlich im Disney-typischen Comic-Stil gehalten wurde. Bis zu vier Spieler werden via Splitscreen Gas geben können.



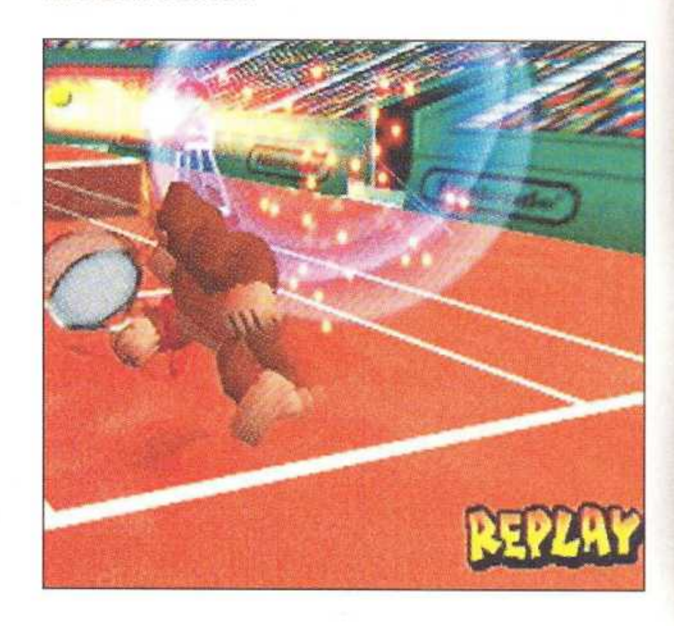




Mario Tennis

System N64
Hersteller: Nintendo/Camelot
Genre: Sport
Erhältlich: 3. Quartal

Sportler Mario tauscht seinen Golfschläger gegen ein Racket. Ob Einzel, Doppel, Turniere oder Freundschaftsspiele, *Mario Tennis* ist ein Spaßgarant für bis zu vier Spieler. So war es auch kein Wunder, dass der Titel auf der E3 ständig umlagert war. Wer eine Partie wagen wollte, musste schon etwas Zeit mitbringen. Erstens, um auszuharren, bis er endlich dran ist, und zweitens, weil er nicht mehr aufhören mochte, wenn er endlich drankam. Die Bedienung von *Mario Tennis* ist absolut simpel und dürfte auch Anfängern leichtfallen. Lediglich der A-Knopf und der B-Button werden benötigt, um gefühlvolle Lobs, Volleys, Returns und Schmetterbälle anzubringen. Zudem verfügt jeder der 16 Spieler über eigene Spezialtechniken und individuelle Attribute bei den Kriterien Schnelligkeit oder auch Kraft. Dadurch bleibt jedes Match spannend, egal, ob man auf einem Tennisplatz mit einem Belag aus Asche, Rasen oder Kunststoff spielt. *Mario Tennis* ist ein potenzieller Hit, den ihr euch unbedingt schon jetzt vormerken solltet.



The Legend of Zelda: Majora´s Mask

System: N64
Hersteller: Nintendo
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: 4. Quartal

Wir haben euch in den vergangenen Monaten den Nachfolger zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* bereits mehrfach vorgestellt. Nach mehreren Stunden intensiven Spielens können wir euch versichern, dass *The Legend of Zelda: Majora's Mask* mindestens genauso viel Charme versprüht wie sein Vorgänger. Sobald ihr das Pad in der Hand haltet, fühlt ihr euch als abenteuererprobter Spieler wie zu Hause. Man streunt durch liebevoll gezeichnete Szenarien, die aufgrund der Expansion-Pak-Unterstützung noch einmal deutlich hübscher aussehen. Ohne Speichererweiterung verweigert das 512-MB-Modul übrigens seinen Dienst. Wie schon *Donkey Kong 64* läuft das neueste *Zelda*-Sequel nur auf einem N64 mit Expansion Pak. Alle Freunde des kleinen Link, und das dürften nicht gerade wenige seien, können sich auf ein weiteres Meisterwerk freuen. Da sich euer Held durch das Aufsetzen verschiedener Masken verwandeln und so spezielle Eigenschaften nutzen kann, bietet das Modul jede Menge Abwechslung und Überraschungen. Als europäischer Release-Termin wird von Nintendo momentan die Vorweihnachtszeit angepeilt.



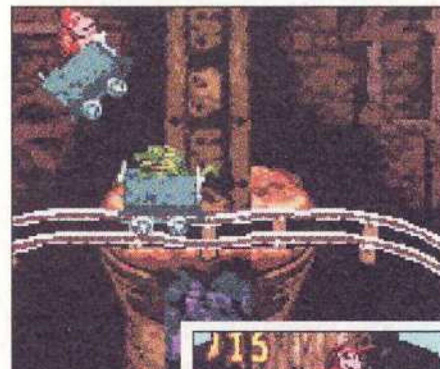


Donkey Kong Country

System: GBC
Hersteller: Rare
Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab August

Das mit Spannung erwartete Jump&Run *Donkey Kong Country* ist mit Sicherheit der Tophit des Jahres für den Game Boy Color. Das Game zeichnet sich besonders durch eine Grafik aus, wie sie in dieser Qualität bisher auf dem GBC noch nicht zu sehen war. Rare hat sich bei der Programmierung einfach selbst übertroffen. Sämtliche aus der SNES-Version bekannten Level werden auf der Cartridge vorhanden sein. Egal, ob spannende Tauchgänge oder nervenzerreißende Fahrten in einer Bergwerkslore – Abwechslung wird euch genug geboten. Neben der guten Spielbarkeit des Games wussten besonders die Animationen der Figuren zu gefallen.

Normalerweise meiden Gorillas das Wasser. Donkey Kong ist eine Ausnahme, er taucht sogar







Perfect Dark

System: GBC
Hersteller: Rare
Genre: Action
Erhältlich: ab September



Joanna Dark hat alle Hände voll zu tun, sich ihrer Haut zu wehren. Action satt steht im Vordergrund



Gute Nachricht für alle Game-Boy-Color-Fans. Das Action-Game *Perfect Dark* sah in der Vorabversion bereits sehr vielversprechend aus. Ihr steuert die Heldin Joanna Dark aus der Vogelperspektive und versucht euch einer Übermacht an Gegnern zu erwehren. Sieben groß angelegte Missionen mit einigen knackigen Rätseln und jeder Menge Feuergefechten werden euch vor eine harte Aufgabe stellen. Via Link-Kabel werden zwei Spieler in verschiedenen Deathmatch-Modi gegeneinander antreten können. Das fertige Game soll noch weitere Features wie zum Beispiel die Unterstützung einer Rumble-Funktion und eine Infrarot-Schnittstelle für den Datentransfer zwischen zwei Game Boy Color bieten. Alle Freunde bleihaltiger Action dürfen zu Recht auf diesen Titel gespannt sein.







(N-Zone 5/00)

Perfect Dark
bei uns inkl.
GameBreaker Vol. 3
(solange Vorrat reicht)

DM 119,95



Design-Änderung vorbehalten!

N-ZONE HIT
N-Zone Ausgabe 6/2000 96%

BIG N AWARD
Big N Ausgabe 6/2000 97%

VIDEO GAMES Platin CLASSIC
Video Games Ausgabe 7/2000 96%

Bestell-Hotline:

0180 52 11 844

oder **0931 35 45 222**



www.joysoft.de

Theo KRANZ VERSAND

Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
www.tkgames.de

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zzgl. NN-Gebühr, UPS Nachnahme: 16,50. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder Eurocard): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.



Resident Evil Zero

System: N64
Hersteller: Capcom
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: ab Sommer (jp)


Nicht nur die Zombies machen euch das Leben schwer. Auch andere Kreaturen sind gefährlich



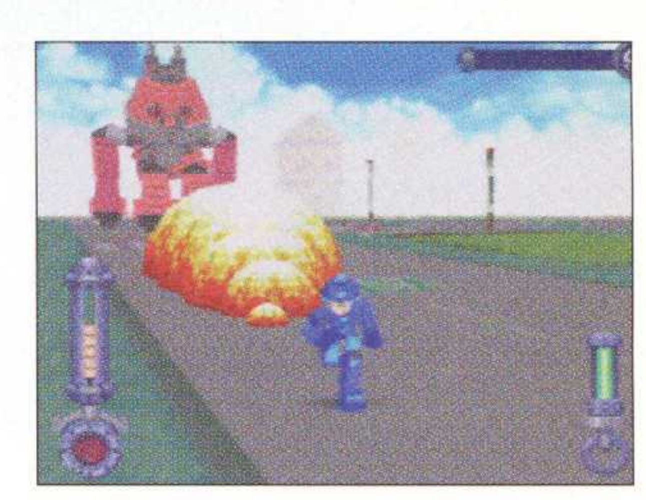
Der aktuelle Ableger des gruseligen Action-Adventures wartet mit einigen Neuerungen bezüglich des Gameplays auf. Bei *Resident Evil Zero* werdet ihr in der Lage sein, aufgenommene Objekte zu jeder Zeit wieder ablegen zu können. Somit entfällt das langwierige Suchen der berümt-berüchtigten Inventarstruhen. Ferner könnt ihr an gewissen Stellen des Games zwischen zwei Figuren wechseln. Ihr startet zunächst als Rebecca Chambers, trefft jedoch zu einem späteren Zeitpunkt auf Billy Cohen, der unter Mordverdacht steht. Schauplatz des Geschehens ist diesmal ein Zug, dessen Passagiere sich nach dem Kontakt mit dem T-Virus in modernde, mordlustige Zombies verwandelt haben, die euch nach dem Leben trachten. Auch beim neusten Survival-Horror-Game könnt ihr euch wieder auf eine extrem gespenstische Atmosphäre mit jeder Menge Schockeffekte freuen.


Die Untoten werden immer aufdringlicher, und Rebecca hat Probleme, sie von sich fern zu halten

Mega Man 64

System: N64
Hersteller: Capcom
Genre: Action
Erhältlich: ab Herbst (us)

Mit Mega Man bekommt die Heldengalerie des Nintendo64 ein weiteres Gesicht hinzugefügt. Im 3D-Action-Spiel *Mega Man 64*, das auf dem PlayStation-Titel *Mega Man Legends* basiert, müsst ihr in der Rolle des Titelhelden das Geheimnis um einen rätselhaften Schatz ergründen, der helfen könnte, die Energieprobleme der Erde endgültig zu lösen. Jede Menge Schurken versuchen natürlich, euch zuvorzukommen. Ihr müsst euch während unzähliger Kämpfe einer Vielzahl von Gegnern erwehren. Riesige Levelbosse machen euch mit ihren Raketen das Leben ebenso schwer wie kleinere, aber ebenfalls gut bewaffnete Roboter. Die sehr frühe Vorabversion von *Mega Man 64* konnte technisch bisher nicht zu großen Begeisterungsstürmen hinreißen. Aber bis zum geplanten Veröffentlichungstermin im Herbst haben die Programmierer ja noch genügend Zeit, an diesem Titel weiter zu feilen.


Der Held muss vor einem ganzen Schwarm zielsuchender Raketen fliehen, die von einem Gegner auf ihn abgeschossen wurden


Mega Man nimmt den Feind ins Visier und lässt sich von Explosionen nicht aus der Ruhe bringen

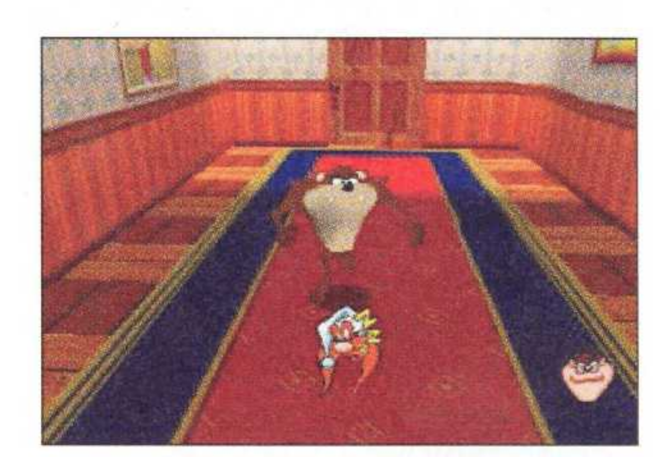


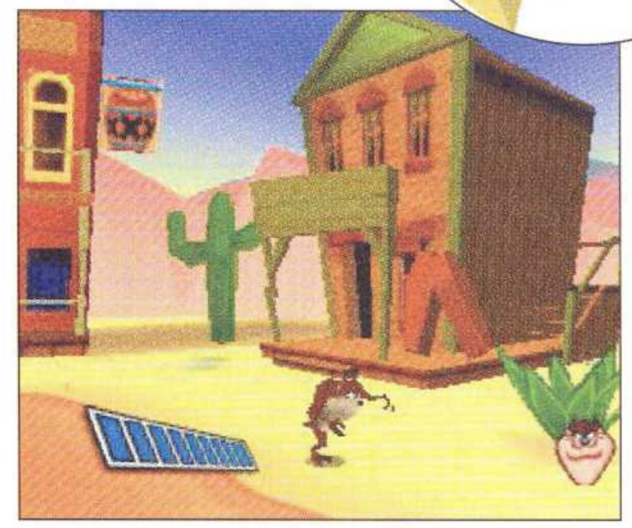


Taz Express

System: N64
Hersteller: Infogrames
Genre: Jump&Run
Erhältlich: im Handel

Taz, der knuddelige tasmanische Teufel der Looney Tunes, hat ein Problem mit seiner Ehefrau She-Devil. Seine Herzallerliebste sieht es nämlich gar nicht gerne, dass ihr Mann den Tag damit verbringt, faul vor dem Fernseher zu sitzen und Chips in sich reinzustopfen. Um Abhilfe zu schaffen, organisiert sie Taz kurzerhand einen Job als Paketzusteller. Eure Aufgabe in diesem 3D-Jump&Run ist es, die Pakete allen auftauchenden Hindernissen zum Trotz selbst bis an die entlegensten Orte wie zum Beispiel den Gipfel eines Berges zuzustellen. Sowohl grafisch als auch spielerisch macht *Taz Express* einen guten Eindruck. Seid gespannt darauf, welche Gefahren den wilden Vielfraß erwarten werden!



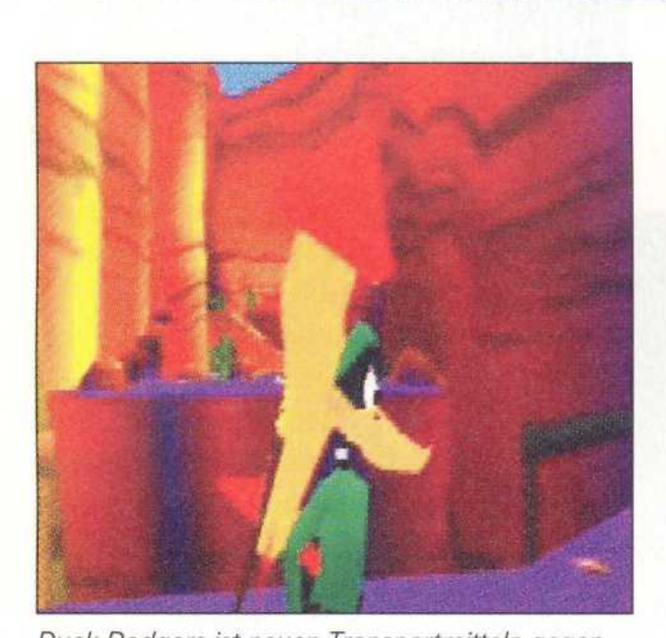


Taz schleicht durch die Geisterstadt. Der wackere Paketzusteller ist auf Überraschungen gefasst



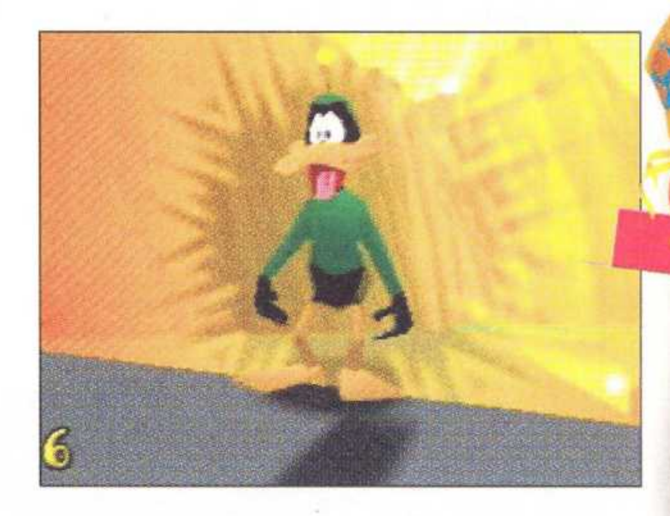
Duck Dodgers

System: N64
Hersteller: Infogrames
Genre: Jump&Run
Erhältlich: ab August



Duck Dodgers ist neuen Transportmitteln gegenüber aufgeschlossen. Das Ergebnis seht ihr rechts

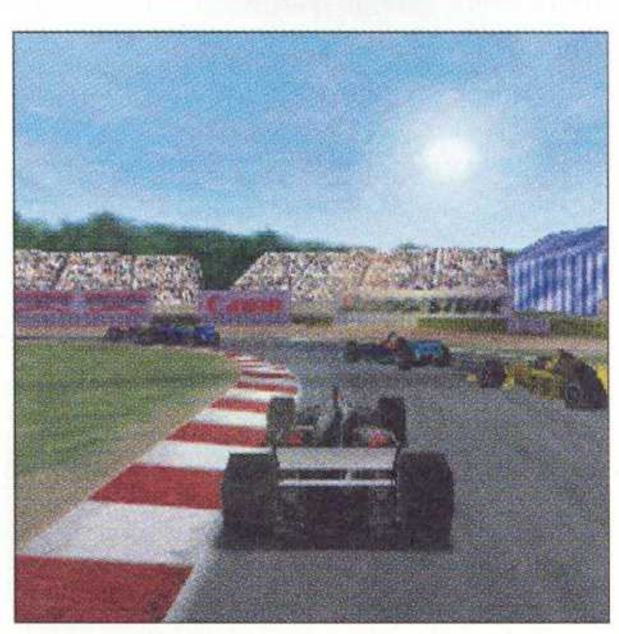
Ein ganz besonderer Pechvogel aus der Riege der Toons ist die Ente Duffy Duck. Egal, was er anpackt, es kommt nichts Gescheites dabei heraus. Das könnte sich nun aber mit dem Spiel *Duck Dodgers* ändern, denn das Game macht einen sehr viel versprechenden Eindruck. Marvin, der Marsianer, hat Langeweile und will wieder einmal die Erde zerstören. Doch glücklicherweise gibt es ja noch Duffy Duck, der in diesem 3D-Jump&Run als Duck Dodgers den Kampf um das Wohl unseres Planeten aufnimmt. Ihr werdet euer Können auf insgesamt fünf Planeten unter Beweis stellen müssen, bevor die Erde endlich wieder sicher ist. Eins ist bei diesem Titelhelden jedoch klar: Euch erwartet ein Game mit jeder Menge humoristischer Einlagen.



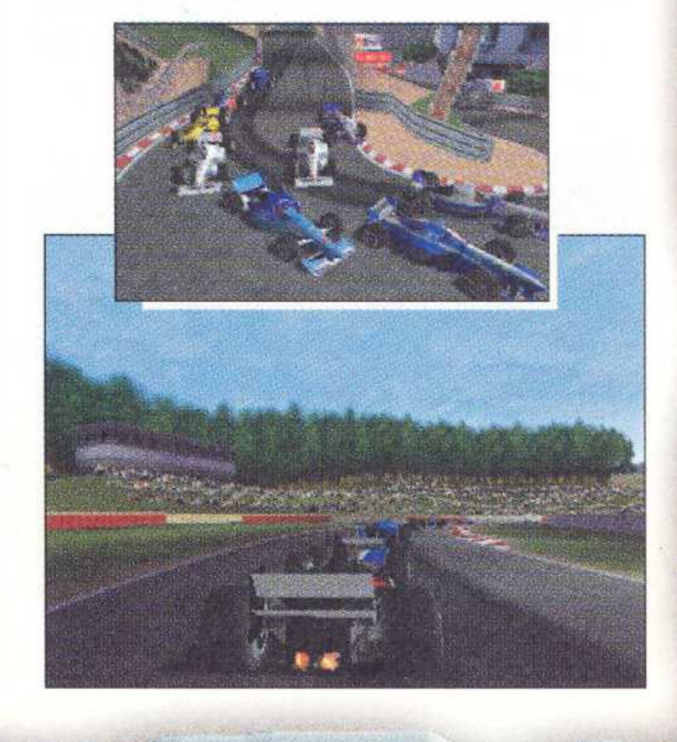
F1 Racing Championship

System: N64
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Rennspiel
Erhältlich: ab August

Das Rennspiel *F1 Racing Championship* ist ein Titel, der die Formel-1-Fans unter euch begeistern wird. Zwar basiert dieses Game auf der Saison von 1999, aber es wird euch jede Menge geboten. Noch nie sahen auf dem N64 die Boliden besser und die Unfälle spektakulärer aus. Diverse Spielmodi und eine sehr gute künstliche Intelligenz eurer Gegner sorgen dafür, dass sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene entsprechend hart gefordert werden. Eine besondere taktische Note kommt bei den Boxenstopps zum Tragen. Durch heftiges Triggern des A-Buttons könnt ihr die Arbeit eurer Crew beschleunigen und somit wertvolle Zeit sparen. Rennspielfreunde sollten sich diesen Titel unbedingt vormerken.



Spannende Duelle sind dank schwerer Gegner bei F1 Racing Championship *an der Tagesordnung*





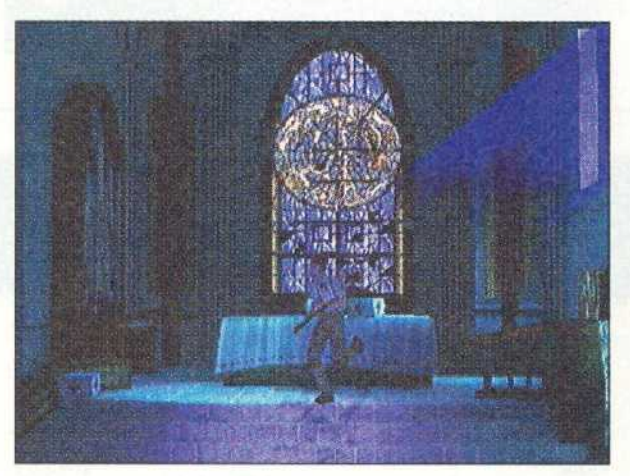
Eternal Darkness

System: N64
Hersteller: Nintendo
Genre: Action/Adventure
Erhältlich: November

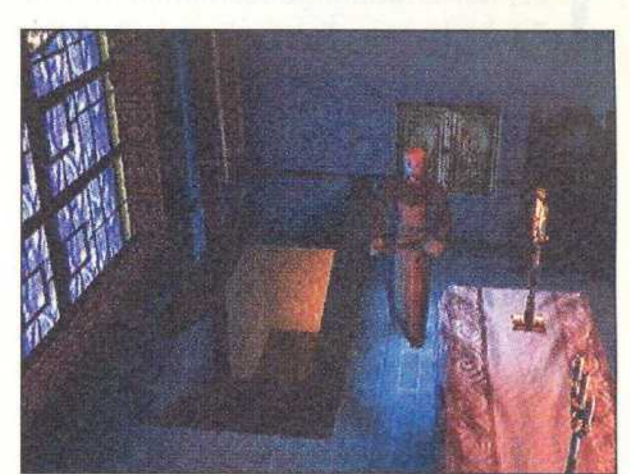
Kurz vor Beginn der E3 kaufte Nintendo Anteile am Entwicklerstudio Silicon Knights, die zur Zeit das Action-Adventure *Eternal Darkness* programmieren. Damit sicherte sich Big N anteilige Rechte an einem der vielversprechendsten Titel dieser Messe. Die 512-MB-Cartridge enthält eine vielschichtige Story, die sich über eine Zeitspanne von 2.000 Jahren erstreckt. Im Kampf gegen Sekten und Geheimbünde, die die erneute Herrschaft einer uralten Rasse etablieren wollen, spielt ihr insgesamt 13 verschiedene Charaktere. Abgesehen von der umwerfenden Darstellung düsterer Szenarien, deren Hintergründe und Ausleuchtung in Echtzeit berechnet werden, zieht euch ein originelles Spielelement immer tiefer in die Handlung hinein: eine Skala, die den geistigen Gesundheitszustand eurer Figur widerspiegelt. Der Wahnsinn, der euren Helden befällt, nimmt direkten Einfluss auf die weiteren Ereignisse. Auf diese Art bleibt auch der Spieler nicht verschont. Er kann sich nie sicher sein, ob sich das Geschehen nicht anders darstellen würde, wäre sein Charakter in besserer psychischer Verfassung.







Aufregende Lichteffekte sorgen für eine Verstärkung der ohnehin dramatischen Atmosphäre





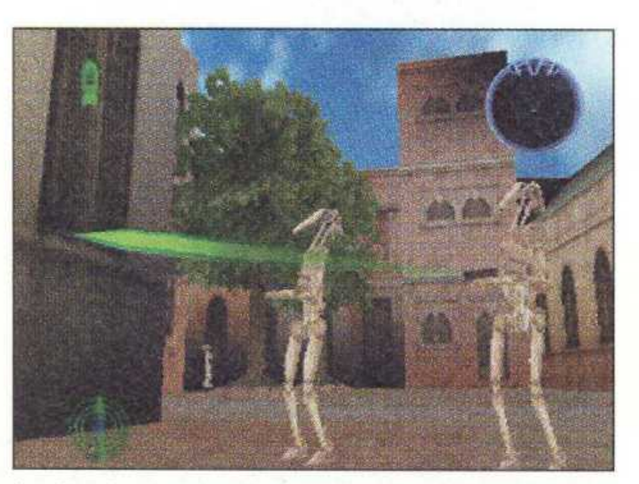
Wer in 13 verschiedene Körper schlüpft, kann sich bald seiner selbst nicht mehr sicher sein

---

Star Wars: Episode I - Battle for Naboo

System: N64
Hersteller: Nintendo
Genre: Shoot 'em Up
Erhältlich: unbekannt

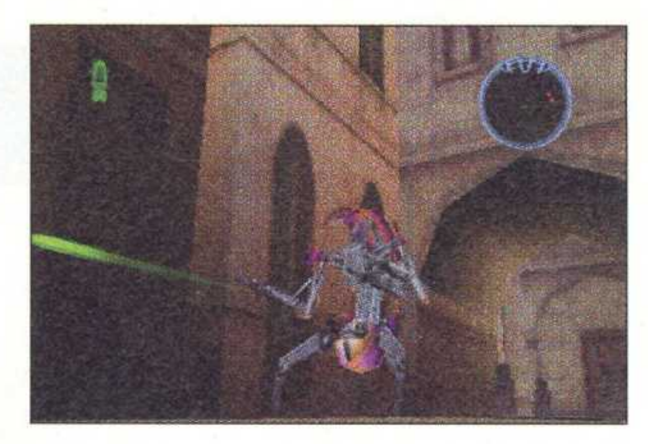
Entwickler Factor 5 programmiert auf der Basis einer optimierten *Rogue Squadron*-Engine ein Shoot 'em Up, dessen Story parallel zum Drehbuch von *Episode I* abläuft. Ihr schlüpft in den Kampfanzug von Gavyn Sykes, einem jungen Piloten vom Planeten Naboo. Der Wechsel zwischen bodennahen und in der Umlaufbahn Naboos angesiedelten Missionen sorgt wie die unterschiedlichen Flugvehikel für Abwechslung. Auch die versprochenen Schlachten im offenen Weltall sowie die Nutzung von Raumschiffen, die im Kinospektakel nicht vorkamen, klingen sehr verlockend.



Im Straßengewirr dieses Level-Szenarios ist man dankbar für die Eigenschaften des Landspeeders



Der große gelbe Naboo-Starfighter gehört auch zu den Flugvehikeln, die ihr in die Kämpfe führt





Paper Mario

System: N64
Hersteller: Nintendo
Genre: Rollenspiel
Erhältlich: 4. Quartal

Ob es nun *Super Mario RPG 2*, *Super Mario Adventure* oder *Paper Mario* heißt, es handelt sich um ein und dasselbe Spiel. Die Hintergründe sind detailliert und aus Polygonen konstruiert, während Mario und die anderen Charaktere bewusst zweidimensional (platt wie Papierfiguren) gestaltet sind. Alle bekannten Features des *Mario*-Universums tauchen auch in dieser Rollenspielwelt wieder auf. So könnt ihr, wenn ihr auf einen Gegner trefft, in einem typischen Rollenspielmenü klassische Angriffsarten Marios auswählen.



Bekannte Örtlichkeiten wie das Schloss der Prinzessin bestimmen das Aussehen der RPG-Welt



Wenn sich Paper Marios *2D-Charaktere umdrehen, sieht man erst, wie platt sie wirklich sind*

Kirby 64: The Crystal Shards

System: N64
Hersteller: Nintendo
Genre: Jump&Run
Erhältlich: September

Der gute Kirby zeigt, was er so alles auf dem Kasten hat. Während ihr der Aufgabe nachgeht, eine Fee zu befreien, erhält Kirby zahllose Möglichkeiten, sich die Fähigkeiten und Eigenschaften seiner Gegner anzueignen. Explosionen, Wirbelattacken, Kletteraktionen, Feuerspucken und vieles mehr erlernt die rosa Knuddelkugel und kann dieses Repertoire sogar zu Kombinationsaktionen vereinigen. Mehr noch, Kirby kann auch die Waffen besiegter Feinde einsammeln und benutzen. *Kirby 64* ist ein 3D-Jump&Run, das sich eher wie ein 2D-Spiel steuert und sich bei der gewählten Schwierigkeit an einem jüngeren Publikum orientiert.



Keine leichte Übung: Hammerschlag mit Vogel vor dem Bauch

Auch wenn Kirby 64 *einer Kinderzimmertapete ähnelt, bietet es reichlich Abwechslung*

StarCraft 64

System: N64
Hersteller: Nintendo
Genre: Strategie
Erhältlich: Ende Juni

Die mehrfach verschobene PC-Konvertierung *StarCraft 64* steht kurz vor ihrer Veröffentlichung. Trotz des unumgänglichen Verzichts auf eine Tastatur lassen sich alle Gameplay-Mechanismen sehr gut umsetzen. Allerdings leidet das Echtzeit-Strategiespiel unter der pixeligen Darstellung der kleinen Kampfeinheiten. Da die Schlachten gegen einen menschlichen Gegner per Splitscreen ausgetragen werden, ist man unfreiwillig immer über die Handlungen der anderen Partei informiert. Der Zweispieler-Kooperationsmodus, ebenfalls mit geteiltem Bildschirm, ist allerdings eine sinnvolle und unterhaltsame Ergänzung.

Erläuternde Einblendungen sorgen für Orientierung, trotz Mehrfachbelegung der Buttons



Die pixelige Darstellung der Kämpfe macht es mitunter schwierig, Freund und Feind zu unterscheiden



Turok 3: Shadows of Oblivion

System: N64
Hersteller: Acclaim
Genre: First Person Shooter
Erhältlich: September 2000

Der offizielle dritte Teil der *Turok*-Saga knüpft dort an, wo der zweite aufgehört hat. Doch statt des kampferprobten Joshua Fireseed steuert ihr diesmal seine Schwester Danielle und seinen kleinen Bruder Joseph. Die Pfade der beiden Protagonisten weichen im Detail voneinander ab, da die Helden unterschiedliche Fähigkeiten ihr Eigen nennen. Danielle kann sich mit einem Kletterhaken aus purer Energie in höher gelegene Gefilde tragen lassen, während Joseph sich aufgrund seiner kindlichen Statur durch enge Spalten quetschen kann. 40 Minuten Filmsequenzen mit weitgehend lippensynchroner Sprachausgabe sollen den fertigen First Person Shooter bereichern. Die opulente Optik gleicht der von *Turok 2*, weist aber eine stabilere Framerate auf.





Die eindrucksvolle Optik von Seeds of Evil *wurde im Nachfolger* Turok 3 *beibehalten*

The World is Not Enough

System: N64
Genre: First Person Shooter
Hersteller: Electronic Arts
Erhältlich: 4. Quartal 2000

Was Entwickler Eurocom bisher bewerkstelligt hat, kann sich wirklich sehen lassen. *The World is Not Enough* spielt sich wie der legitime Nachfolger des 007-First-Person-Shooters aus dem Hause Rare und braucht sich keinesfalls hinter *Perfect Dark* zu verstecken. Spannende Missionen, die nahe am Filmgeschehen angesiedelt sind, laden zur Erkundung zehn riesiger Areale ein. Das Beste daran: Ihr seid James Bond!



Spiegelnde Oberflächen zieren diesen Indoor-Level

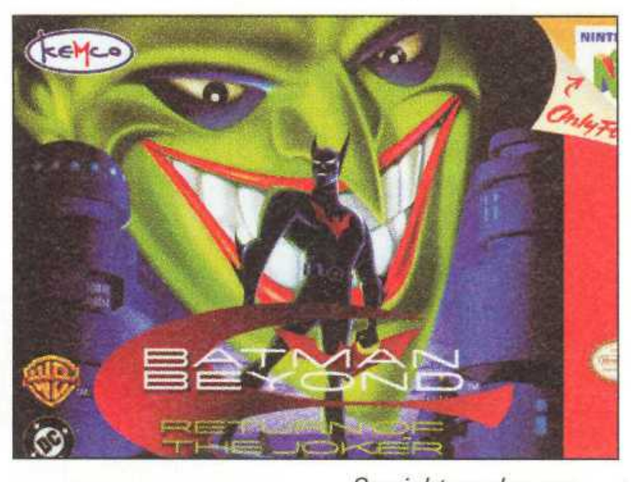


Auch bei Außenaufnahmen weiß Entwickler Eurocom, wie man typische Bond-Stimmung erzeugt

Batman Beyond: Return of the Joker

System: N64
Genre: Action
Hersteller: Mitsui
Erhältlich: 4. Quartal 2000

Batman Beyond präsentiert den neu gestalteten DC-Comic-Helden, wie er ab Oktober in den amerikanischen Kinos zu sehen sein wird. Der anstehende Kampf gegen den Joker gestaltet sich vorerst als unablässiges Zurückschlagen seiner zahlreichen Schergen. Neben der begrenzten Auswahl an Batman-Waffen verwendet ihr in *Fighting Force*-Manier in erster Linie die Fäuste und gestiefelten Füße eures nachtschwarzen Fledermauskriegers.



So sieht er also aus, der nachtschwarze Ritter der Zukunft



Bleibt zu hoffen, dass sich an der überwiegend detailarmen Optik noch einiges ändern wird



Termin	Titel	Hersteller	Genre
Juni:	Ballistic	THQ	Action
	Croc I	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	Casper	Virgin Interactive	Action/Adventure
	Disney World Racing	Eidos Interactive	Rennspiel
	Driver	GT Interactive	Rennspiel
	DSF Fußball Manager	Ubi Soft	Manager-Simulation
	F18 Strike Eagle	Take 2	Action
	Golf King	Crave Entertainment	Sport
	Hercules	Titus	Action
	Hot Wheels Stunt Driver	Mattel Media	Rennspiel
	International Karate 2000	Virgin Interactive	Prügelspiel
	Jay und die Spielzeugdiebe	THQ/RTL	Jump&Run
	NASCAR 2000	THQ	Rennspiel
	Oddworld Adventures II	Oddworld/GT Interactive	Jump&Run
	Pocket Racing	Virgin Interactive	Rennspiel
	Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	Pokémon
	Pool Billiard	Codemasters	Sport
	RTL Fußballmanager	THQ/RTL	Manager-Simulation
	Thrasher: Skate and Destroy	Take 2	Sport
	TOCA Touring Cars	THQ	Rennspiel
	Tomb Raider	Eidos Interactive	Action/Adventure
	Toonsylvania	Ubi Soft	Jump&Run
	Tonka Raceway	Take 2	Rennspiel
	Triple Play Baseball 2001	THQ	Sport
	Tyrannosaurus Tex	Eidos Interactive	First Person Shooter
	UEFA Soccer 2000	Infogrames	Sport
	Wacky Races	Infogrames	Rennspiel
	WCW Mayhem	Electronic Arts	Prügelspiel
	Wetrix	Infogrames	Puzzlespiel
	Xena – Warrior Princess	Titus	Prügelspiel
Juli:	Familie Feuerstein in		
	Burgertime in Bedrock	Swing/Conspiracy Ent.	Puzzlespiel
	Lemmings	Take 2	Puzzlespiel/Strategie
	Puzzled	Swing/Conspiracy Ent.	Puzzlespiel
	WWF	THQ	Prügelspiel
August:	Donkey Kong Country (August)	Rare/Nintendo	Jump&Run
	Hype: The Time Quest (August)	Ubi Soft	Action/Adventure
	Micro Machines V3 (August)	Codemasters/THQ	Rennspiel
	Pokémon Pinball (August)	Nintendo	Flipper
ab Sept.:	Aliens: Thanatos Encounter (Nov.)	Fox Interactive/THQ	Action
	Animorphs (September)	Ubi Soft	Rollenspiel
	Croc II (Oktober)	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	Dino Crisis (Oktober)	Capcom/Virgin Int.	Action
	Dinosaur (Oktober)	Ubi Soft	Adventure
	F1 Racing Championship (Sept.)	Ubi Soft	Rennspiel
	Inspector Gadget (September)	Ubi Soft	Jump&Run
	ISS 2000 (September)	Konami	Sport
	NBA in the Zone (September)	Konami	Sport
	Perfect Dark (Dezember)	Rare/Nintendo	Third Person Shooter
	Power Rangers Light. Res. (Nov.)	THQ	Action/Adventure
	Street Fighter Alpha 3 (Sept.)	Virgin Int./Capcom	Prügelspiel
	The Simpsons:		
	The Mummy (November)	Konami	Action
	Treehouse Horror (Oktober)	Fox Interactive/THQ	Jump&Run
	The Road to El Dorado (November)	Ubi Soft	Adventure
	Turok 3 (September)	Acclaim	Action
Termin nicht bekannt:			
	Buffy the Vampire Slayer	Fox Interactive/THQ	Action
	Lufia – Ruins Chaser	Crave Entertainment	Rollenspiel
	Pokémon Trading Cards	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Gold/Silber	Nintendo	Pokémon
	Pokémon Picross	Nintendo	Pokémon
	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision	Sport
	Zelda – Tale of Power	Nintendo	Action/Adventure
	Rainbow Six	Take 2	Action/Strategie



Termin	Titel	Hersteller	Genre	Bericht in TOTAL!
Juni:	Blues Brothers 2000	Titus	Jump&Run	6/00
	Hercules	Titus	Action/Adventure	6/00
	Taz Express	Infogrames	Action/Adventure	7/00
Juli:	Excitebike 64	Leftfield/Nintendo	Rennspiel	7/00
August:	Duck Dodgers	Infogrames	Jump&Run	7/00
	F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	7/00
	The World is not Enough	Eurocom/EA	First Person Shooter	7/00
ab September:				
	Aidyn Chronicles:			
	First Mage	H2O/THQ	Rollenspiel	4/00
	Donald Duck Quack Attack	Ubi Soft	Action/Adventure	–
	ISS 2000	Konami	Sport	2/00
	Pokémon Snap (Euro. Version)	Nintendo	Foto-Safari	7/99
	Power Rangers Light. Rescue	THQ	Action/Adventure	5/00
	Rugrats in Paris	THQ	Adventure	–
	San Francisco Rush 2049	Midway	Rennspiel	4/00
	Schlümpfe 2000	Infogrames	Jump&Run	–
	Scooby-Doo	THQ	Jump&Run	–
	Shadow of Oblivion	Acclaim	First Person Shooter	7/00
	StarCraft 64	Nintendo/Blizzard	Action/Strategie	3/00
	Turok 3:			
	WWF No Mercy	THQ	Prügelspiel	–
Termin nicht bekannt:				
	Banjo–Tooie	Rare/Nintendo	Jump&Run	7/00
	Championship Motocross	THQ	Rennspiel	–
	Conker's Bad Fur Day	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Dinosaur Planet	Rare/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Dragon Sword	Interactive Studios	Action/Adventure	11/99
	Eternal Darkness	Silicon Knights	Action/Adventure	7/99
	Glover 2	Interactive Studios	Jump&Run	9/99
	Kirby 64: The Crystal Shards	HAL/Nintendo	Action/Adventure	7/00
	Mario Party 2	HAL/Nintendo	Spielesammlung	6/00
	Mickey Speedway USA	Rare/Nintendo	Rennspiel	7/00
	Mini Racers	Looking Glass/Nintendo	Rennspiel	7/99
	Mother 3	Ape/HAL/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Mysterious Dungeon	Chun Soft	Rollenspiel	12/99
	Ogre Battle 64	Quest	Strategie/Rollenspiel	12/99
	Pikachu Genki Dechu	Nintendo	Virtual Pet Simulation	7/00
	Resident Evil Zero	Capcom	Horror-Adventure	7/00
	Riqa	Nintendo	Rollenspiel	6/99
	SR3K (Street Racer 3000)	Boss Game Studios	Rennspiel	4/00
	Star Wars: Episode I			
	Battle of Naboo	LucasArts	Action	7/00
	Super Mario RPG 2	Int. Systems/Nintendo	Rollenspiel	10/99
	Zelda: Majora's Mask	Nintendo	Action/Adventure	6/00
Entwicklung eingestellt:				
	Hype: The Time Quest	Ubi Soft	Action/Adventure	2/99



Legende: neu in der Liste Verschobene Erscheinungstermine



Angesichts der vielen Pokémon-Briefumschläge (dieser stammt von Franziska Reindl) kennt nun auch unser Briefträger alle PKMN mit Namen

Hallo!

Hallo, holerö und herzlich willkommen auf euren Leserpostseiten! Hier habt ihr die Gelegenheit, Einfluss auf die Gestaltung eurer TOTAL! zu nehmen. Habt ihr Anregungen, Meinungen oder Kritik, dann nehmt kein Blatt vor den Mund, sondern schreibt es voll und schickt es uns! Außerdem beantworten wir hier nach bestem Wissen und Gewissen eure Fragen.
Wenn ihr eine künstlerische Ader habt, könnt ihr natürlich auch das oben genannte Blatt dazu nutzen, um es zu bemalen. Wenn ihr es dann noch an die unten stehende Adresse schickt, erhöht das eure Chancen enorm, dass wir es abdrucken. Vergesst bitte nicht, euren Namen und vielleicht euer Alter zu notieren. Aufgrund der Menge der Post ist es uns leider nicht möglich, Briefe persönlich zu beantworten. Schickt uns also kein Rückporto – geantwortet wird auf den Leserpostseiten in der TOTAL!. Eine weitere Möglichkeit, euren Namen auf diesen Seiten wieder zu finden, ist folgende: Solltet ihr ein witziges Foto von euch mit einer TOTAL!-Ausgabe zur Hand haben, tütet es ein, klebt 'ne Marke drauf, und ab geht die Post! Falls ihr Charts, Tipps& Tricks, Wettbewerbseinsendungen oder Ähnliches der Leserpost beilegt, notiert diese bitte auf Extrazetteln (inklusive Adresse).

X-plain Verlag
TOTAL! Leserbriefe
Friedensallee 41
D-22765 Hamburg

Ihr könnt uns Briefe per E-Mail schicken. Bedenkt bitte, dass wir auch diese nur auf den Leserpostseiten der TOTAL! beantworten! Schreibt an total@x-plain.de unter dem Stichwort „Leserpost".

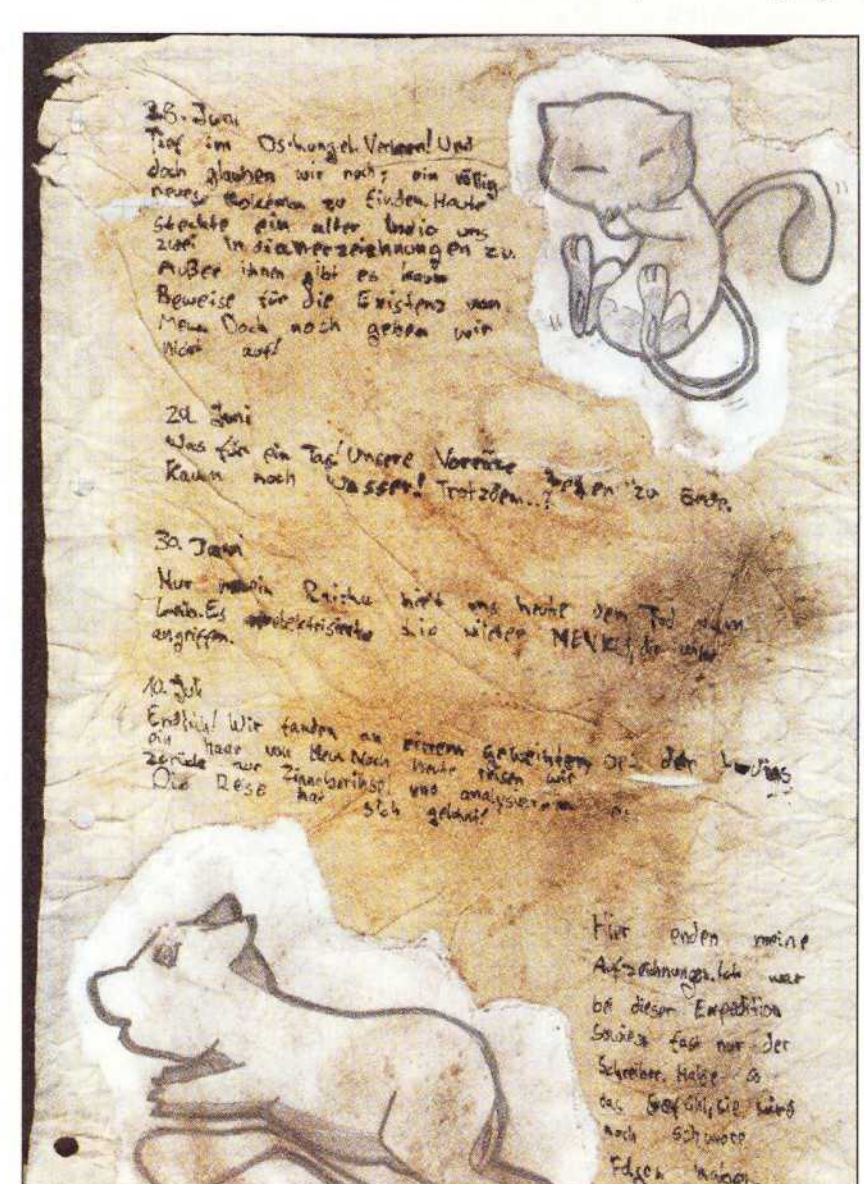
Vorsprung durch Technik

1. Wie kann es angehen, dass die Umsetzung von *StarCraft* inzwischen um ein Jahr verschoben wurde? Immerhin sind Grafik, Sound und Spieldesign schon komplett vorhanden, und man kann sicher auch einige Teile der Engine übernehmen. In solch einem Zeitraum entwickeln andere Firmen völlig neue Spiele!
2. Wäre es nicht eine gute Idee von Nintendo, eine Online-Version von *Zelda* zu erschaffen? Wisst ihr, was Shigeru Miyamoto (auf die Knie!!!) von solchen Spielen hält?
3. Wie gut (oder wohl eher schlecht) verkauft sich eigentlich das 64DD? Werden überhaupt noch nennenswerte Titel erscheinen?
4. In einem PC-Magazin stand, dass der Pentium-III-Prozessor der X-Box leistungsfähiger als der der PS2 ist. Ich nehme mal an, dass das von der doppelten Taktrate abgeleitet wurde. Aber wie viel Bit hat eigentlich ein PIII? Doch weniger als 128. Bei 64, zum Beispiel, wäre er auch nur noch genauso schnell. Gar nicht zu reden davon, dass in einer Konsole ein auf Spiele optimierter Prozessor steckt.
5. Ist es nicht etwas unglaubwürdig zu behaupten, dass man mit einemPokémon-Titel gleich riesige Stückzahlen vom Dolphin absetzen könne, wenn ihr zuvor noch das Gegenteil geschrieben habt?
6. Ihr solltet unbedingt euren **TOTAL!**-genial-Button überarbeiten. Das Ding sieht aus wie eine rote Brausetablette!

Andreas Lubensky

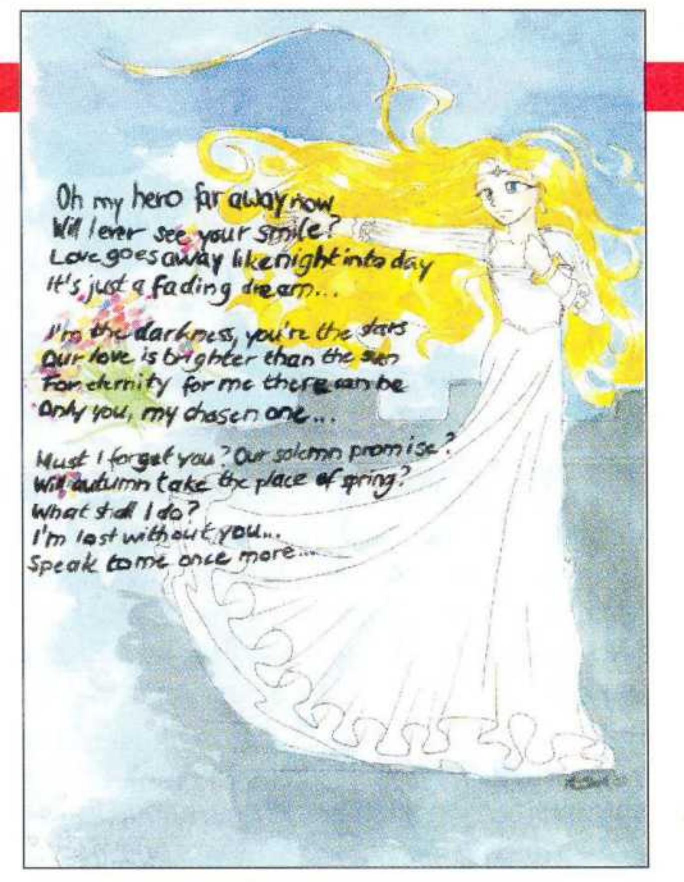


Saskia aus Bremen arbeitet derzeit an einem Zelda-Manga. Wir hoffen, dass sich Miyamoto dieses Design zum Vorbild nimmt ...



Auf gefahrvollen Wegen kam Nadja aus Berlin an diese Aufzeichnungen eines Forschers, die eine sensationelle Erkenntnis enthalten: Auch die Indios kannten Mew. Was mag das für Konsequenzen haben?

TOTAL!:
1. So einfach, wie du dir das vorstellst, ist die Umsetzung eines zeitgenössischen PC-Spiels nicht. Eine Konsole wie das N64 hat rund 4 Megabyte Arbeitsspeicher, darüber lacht der geneigte PC-Programmierer nur – oder weint, wenn er sich um die Umsetzung kümmern muss. Vermutlich hat die endlose Wartezeit auf *StarCraft* mit dem Expansion Pak zu tun. Ähnlich wie bei *Perfect Dark*, bei dem die Programmierer ursprünglich davon ausgingen, 8 MB zur Verfügung zu haben, und nun verzweifelt versuchen, das Spiel auch ohne Speichererweiterung laufen zu lassen.
2. Miyamoto war federführend bei der Entscheidung Nintendos, dem N64 vier Joypad-Anschlüsse zu spendieren, und hat bei den meisten Spielen Wert darauf gelegt, dass ein Vierspieler-Modus vorhanden ist. Dementsprechend ist er auch ein Fan von Spielen, die man gemeinsam mit anderen erleben kann. Und da der Online-Bereich zukünftig eine wichtige Rolle bei Nintendo spielen wird, hat Miyamoto sicherlich einige Ideen in petto. Da sich die *Zelda*-Spiele immer nur um die Abenteuer einer Person (nämlich Link) drehen, können wir uns zwar nicht so recht eine adäquate Multiplayer-Variante vorstellen, aber das muss ja kein Hindernisgrund sein ;-)
3. Wie damals beim Virtual Boy gibt Nintendo keine Verkaufszahlen bekannt, also kann man von einer sehr, sehr geringen Menge ausgehen. Aber etwas anderes hat Nintendo auch gar nicht erwartet. Dementsprechend sind nicht mehr viele Spiele angekündigt. In Japan ist kürzlich das *Expansion Kit* für *F-Zero X* sowie



An-Chan aus Tornesch hält die Final Fantasy III-*Fahne hoch. Recht so, meinen wir. (Schönen Gruß!)*

eine *Doshin*-Fortsetzung und ein Golfspiel erschienen. Angekündigt sind (mindestens) ein weiterer *Mario Artist*-Teil, ein Mah-Jongg-Spiel und eine *Zelda*-Variante, wobei wir bezweifeln, ob letztere noch fertig gestellt wird.

4. Wir haben es schon häufig erwähnt: Die Leistungsfähigkeit einer Konsole ist nicht einfach anhand von ein paar Angaben wie Bit-Zahl und Taktrate zu ermitteln. Und mit simpler Multiplikation der Daten kommt man dabei schon gar nicht weiter. Bei PCs ist es natürlich so: Je schneller der Hauptprozessor (einer Baureihe) getaktet ist, umso leistungsfähiger ist er. In der X-Box wird sicherlich kein herkömmlicher PIII stecken, denn der wäre ja allein schon teurer, als die ganze Konsole werden soll. Bei der PS2 ist die Sache noch komplizierter, da der Kern der CPU eine sehr reduzierte Variante ist, die allein wenig zu leisten vermag. Die Power steckt theoretisch in den beiden Vektor-Units, die speziell angesprochen werden müssen. Zumindest auf dem Papier ist die X-Box deutlich leistungsfähiger.

5. Ein paar zusätzliche Informationen wären hilfreich, weil wir nicht wissen, auf welche Aussage du anspielst. Was sollen wir geschrieben haben? Jedenfalls ist es doch so: Es gibt auf der ganzen Welt Millionen von *Pokémon*-Fans, die offenbar gewillt sind, sich für weitere Abenteuer ihrer Lieblinge eine neue Konsole zuzulegen. Je billiger die Konsole ist (und Dolphin soll besonders günstig werden), desto leichter lässt sich das nötige Geld auftreiben. Dank *Pokémon Stadium* sind ja sogar die N64-Verkäufe sprunghaft gestiegen.

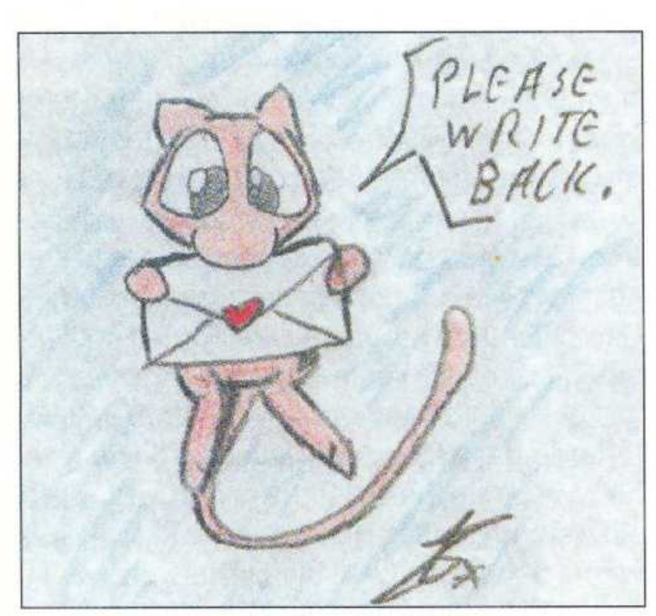
6. Findest du? Wie stehen denn die anderen Leser dazu? Schreibt uns eure Meinung!

Dienst am Kunden

So, ich muss jetzt ganz einfach mal Dampf ablassen über die Firmenpolitik von Nintendo, aber zuerst möchte ich eurer Zeitschrift, die ich seit der zweiten Ausgabe lese (die legendäre 6/93 habe ich leider verpasst), ein dickes Lob aussprechen. Ihr braucht den Vergleich mit keinem anderen Magazin zu fürchten, da ihr wirklich ein geniales Heft macht. So, nun aber zurück zum Thema:

Ich finde es einfach unglaublich, wie Nintendo mit seinen Kunden umspringt: Spieleflaute, Verspätungen, Terminverschiebungen, wohin man schaut, und dann haben die Herren (und Damen?) von Nintendo auch noch das Gefühl, dass sie ihre Kundschaft für dumm verkaufen müssen. Ich meine, wie oft hat der geneigte Spieler folgenden Satz schon gehört: „Wir müssen dem Spiel noch den letzten Feinschliff verpassen", oder: „XY möchte, dass alles an dem Spiel perfekt ist." Klar, es kann mal vorkommen, dass sich ein Spiel verspätet. Aber wenn der Entwicklerfirma so ungefähr ein, zwei Monate vor dem geplanten Release-Termin nebenbei einfällt, dass man für das Game ja noch ein gutes Jahr braucht, merkt doch jeder halbwegs intelligente Mensch, dass man nur hingehalten wird. Aber wie gesagt, (noch) hat Big N das Gefühl, mit uns umspringen zu können, wie es gerade gefällt, da wir ja sowieso nichts im Kopf haben. Und dann kommt alle halbe Jahre mal ein Topspiel raus, (abgesehen von Pokémon und den Sportspiel-Updates), und schon sonnt man sich wieder in Selbstzufriedenheit, einfach zum Kotzen. Ich war jahrelang ein absoluter Nintendo-Fanatiker und habe „meine" Systeme verteidigt, aber in letzter Zeit bin ich doch ziemlich klar ins PSX-Lager gewechselt. Vielleicht überdenkt Nintendo endlich ihre Einstellung gegenüber den Kunden, die ja schließlich die Kasse füllen. Ein verbitterter (Ex-)Fan

Beat Küttel (18) Schweiz-Oberengstringen



Ist es nicht putzig?! Dieses Mew zierte einen Brief von Alexandra (14). Das Zurückschreiben stellt uns allerdings vor arge zeitliche Probleme. Abgesehen davon, dass keine Adresse auf dem Brief stand …

TOTAL!:

Harter Tobak, den du da zu Papier gebracht hast! Wenn man allerdings das überzogene Quäntchen Verbitterung aus deinem Brief herausfiltert, bleibt viel Wahrheit zurück. Okay, *Perfect Dark* (was du in der Mitte des Textes ansprichst) ist sicherlich ein Extremfall, der speziell mit der Unterstützung des Expansion Paks zu tun hat. Wenn Rare knallhart ein Spiel programmiert, das nur mit der Speichererweiterung läuft, aber Nintendo ein Spiel für alle Konsolen wollte, liegt die Schuld ganz klar beim Entwickler. Außerdem ist es keinesfalls so, dass Toptitel für andere Konsolen immer pünktlich erscheinen (*Dragon Quest VII* für PSX ist in Japan seit acht Monaten überfällig, um ein ebensolches Extrembeispiel anzuführen), aber die aktuelle Situation im Nintendo-Lager ist schon krass: *Pokémon Snap* im Limbo, *Mario Party 2* und *Excitebike 64* erst nach der Sommerpause, das ist ein Schlag ins Gesicht. Aber was sollte Nintendo denn andererseits machen? Sich beim User entschuldigen? Wie sollte das vonstatten gehen? Sega hat es in Japan zum Dreamcast-Launch versucht, bei dem die Firma sich ständig für die Fehler zu Saturn-Zeiten entschuldigt hat. Genützt hat es gar nichts.

Wir bezweifeln übrigens, dass es Sinn macht, jetzt noch ins PSX-Lager zu wechseln. Abgesehen von *Final Fantasy IX* zum Jahresende sind auch keine Superhits mehr zu erwarten.

Unglaublich

Ich erstelle für die Schule eine Arbeit über Videospiele (Geschichte, Auswirkungen, Design, Zukunft ...) und habe mir heute Abend in der Schule einen Vortrag von einem mir leider unbekannten Herrn angehört. Das Thema war „Medien". Ihr gehört (seiner Meinung nach) auch dazu – und zwar zur schlimmen Sorte. Neben anderen Bereichen der Medien, über die er berichtete, behauptete er, Videospiel-Zeitschriften würden komplett von der Spieleindustrie beherrscht. Das heißt, dass die Tests und Charts etc. von der Industrie manipuliert werden, um viele Käufer anzulocken und so an das Taschengeld der Kinder zu kommen.

Die Thesen des Herrn waren erbärmlich:

1. Komplettlösungen werden von den Herstellern der Spiele in die Zeitschriften gebracht. (Klar, und sie veröffentlichen dann noch ein Lösungsbuch mit neuen Karten und Texten!)

2. Spiele, die in der Entwicklung sind und von den Lesern durch „Mitmach-Karten" als uninteressant empfunden werden, werden eingestellt. (Klar, die wenigen Leser, die die Mitmach-Karten abschicken, stellen natürlich die Allgemeinheit dar, die einen Großteil der Spieleverkäufe ausmachen!)

3. Die Redakteure sind Hellseher, da sie die Charts des kommenden Monats voraussehen. (Klar, über den Charts steht auch immer fett gedruckt, dass sie nicht vor dem Redaktionsschluss der Ausgabe ermittelt wurden.)



Dragon Ball *mausert sich auf RTL II so langsam zum Publikumsliebling – trotz der entsetzlichen Synchronisation der Serie. Die Zeichnung stammt von Mark B.*

4. Leserbriefe (wie dieser) werden von den Redakteuren erfunden. Begründung: Briefe mit Meinungen zu noch unveröffentlichten Spielen. (Anscheinend noch nie was von Importen gehört).
All diese Thesen bezeichnete er als Maßnahmen, um die Leser so zu beeinflussen, dass sie die gewünschten Spiele kaufen. (Schade, dass keiner von euch beim Vortrag dabei war.) Wenn man sich natürlich nur eine Zeitschrift kauft, kann dieser Eindruck entstehen, den der Herr vermitteln möchte. Wenn es sich dabei auch noch um eine Publikation einer Firma (Eidos, *Lara Croft Magazin*) handelt, sollte man sich nicht wundern. Bezeichnend fand ich vor allem, dass der Herr andauernd von Medienkompetenz redete, die er in diesem Bereich offensichtlich nicht hatte.
Ich hoffe, ihr müsst mich nicht enttäuschen und dem Herrn Recht geben ... Ich kann mir zwar vorstellen, dass Firmen Einfluss auf die Testergebnisse haben (nur bei Konkurrenzprodukten ;-)), doch würde das Magazin wohl nicht lange bestehen, da sich der Kunde nicht so einfach veralbern lässt.

Kai Essers

TOTAL!:
Der Herr hat vollkommen Recht: Wir gehören tatsächlich zu den Medien! Allerdings ist dies der einzige Punkt, in dem wir seiner Meinung sind. War dieser Vortrag am 1. April? Dann wäre er ein originellerer Aprilscherz gewesen als unsere Dolphin-News. Jedenfalls sind wir ganz froh, dass wir nicht anwesend waren, sonst hätte die Veranstaltung sicherlich in einem Eklat geendet. Die Thesen (wir würden sie eher als Hypothesen bezeichnen) entbehren jeder Grundlage, das hast du mit deinen Anmerkungen in Klammern ja gut dargestellt. Schade, dass du sie nicht „vor Ort" vorgebracht hast. Es wäre interessant gewesen, wie der Herr sie widerlegt hätte. Wir möchten noch Folgendes hinzufügen:
1. Es wäre schön, wenn die Hersteller Komplettlösungen liefern würden, dann hätten wir (und unsere Kollegen) wesentlich weniger Arbeit und könnten öfter mal pünktlich Feierabend machen. Tatsächlich sind Komplettlösungen vielen Herstellern von (teuren) Lösungsbüchern sogar ein Dorn im Auge.
2. Hach, wäre das herrlich, wenn es so wäre. Dann bliebe uns viel Schrott erspart.
3. Was will uns der geneigte Autor mit diesem Quark eigentlich genau sagen?
4. Ein Leser kann sich doch anhand der zur Verfügung stehenden Infos eine Meinung über noch nicht erhältliche Spiele bilden (vgl. *Zelda: Majora's Mask*). Warum denn nicht? Wir können jedenfalls von uns mit Fug und Recht behaupten, noch niemals einen Leserbrief erfunden zu haben.
Wenn zum Beispiel Nintendo Einfluss auf unsere Wertungen ausüben würde, hätten Spiele wie *Yoshi's Story*, *Smash Brothers* oder *Pokémon Stadium* jedenfalls nicht ohne Gütesiegel abgeschnitten. Ganz im Gegenteil: Es ist wohl ziemlich deutlich, dass wir bei der Gestaltung der **TOTAL!** mehr auf die Leserwünsche eingehen, als Dinge durchzusetzen, die keiner lesen will.
Das besagte *Lara Croft Magazin* ist eine offizielle Publikation des Herstellers Eidos und hat deshalb logischerweise den Zweck, das Produkt positiv zu präsentieren. Aber das ist ja auch kein Spielemagazin (wir konnten beim besten Willen keine Charts, Leserpost oder Tests entdecken). Natürlich gibt es offizielle Magazine der Konsolenhersteller (*Club Nintendo*, *Offizielles PlayStation* bzw. *Dreamcast Magazin*), aber auch die erfüllen die genannten Kriterien nicht.
So, wir hoffen, deine Meinung ausreichend bestätigt zu haben. Wir hätten da allerdings noch zwei Fragen:
1. Ob sich der Referent einmal bei einem Magazin beworben hat und abgelehnt wurde?
2. Wird man für einen solchen Schwachsinn von deiner Schule eigentlich bezahlt?
Jedenfalls vielen Dank für deinen Brief, denn im Endeffekt können wir uns über solche Deppen nur amüsieren, denn wer so viel Quatsch von sich gibt, macht sich TOTAL! unglaubwürdig, was sicherlich jeder Zuhörer erkannt haben wird.
PS: Schick uns doch mal deine Arbeit :-)



Ein fröhliches „Pika" geht an Marisa Wollner (12). Obwohl – oder gerade weil – der sonst allgegenwärtige, gelbe Knuddel nicht mit im Bild ist

Pokémon Picross

Was für eine Art Spiel ist *Pokémon Picross*?

Rafael (14)

TOTAL!:
Wir haben uns schon gewundert, warum so lange keine Fragen zu diesem Titel kamen, den wir seit Monaten in unserer Release-Liste aufgeführt haben ... (In diesem Monat waren es dann gleich mehrere – habt ihr euch abgesprochen?) Das Spiel ist eine Variante von *Mario's Picross*, einem Game-Boy-Spiel, das wir in **TOTAL!** 8/95 getestet haben. Es ist ein originelles Puzzlespiel, bei dem man in einer begrenzten Anzahl von Zügen Bilder freilegen muss. Dabei gibt es einiges zu knobeln, um alle 192 Aufgaben zu lösen. In Japan existiert noch eine Fortsetzung mit Mario, eine *Pokémon*-Variante wurde angekündigt. Möglicherweise wird diese gerade um die 100 Neuzugänge der Editionen *Gold* und *Silber* erweitert. Da bislang in Deutschland noch nie über das Spiel berichtet wurde, haben wir oben ein paar Screenshots abgebildet.



Pokémon Picross *wurde vor einem Jahr in Japan angekündigt, bis heute ist das Spiel allerdings nicht auf den Markt gekommen.*

Was kostet die Welt

Auf Bloomberg TV (nur über Astra zu empfangen) werden oft News über Sega, Nintendo, Sony usw. gezeigt. Dort hörte ich, dass Microsoft Sega übernehmen wolle. Man sei in Verhandlungen. Wisst ihr schon etwas Neues?

Andreas (16), Bielefeld

TOTAL!:
Es gibt dazu nichts Neues, solange Segas Mutterkonzern CSK verlangt, dass der etwaige Käufer sämtliche Schulden Segas übernimmt. Da die auf nahezu zwei Milliarden Dollar angewachsen sind, ist dazu verständlicherweise kein Interessent (ja, Microsoft ist nicht der Einzige) bereit. Kürzlich musste Segas Präsident Shoichiro Irimajiri zurücktreten. Als Begründung nannte er die enttäuschenden Dreamcast-Verkäufe in Japan. Momentan ist die Frage offen, wie es mit Sega weitergeht. Wie schon vor zwei Jahren werden Stimmen laut, die die Zukunft des Unternehmens als reine Software-Company (also als Third-Party) sehen. Aber wie auch immer, Microsoft hat noch anderen japanischen Firmen vergeblich Kaufangebote unterbreitet, zum Beispiel Square und angeblich auch Namco. Microsoft sieht sich nämlich in der misslichen Lage, dass japanische Software-Firmen von der X-Box nicht sonderlich angetan sind. Es gab zwar kurz nach der ersten Präsentation der zukünftigen Konsole etliche Zusagen, die wurden aber kurze Zeit später wieder zurückgezogen. Gerüchten zufolge, weil Nintendo zu dem Zeitpunkt anfing, Dolphin-Entwicklungs-Kits zu verschicken. US-Entwickler sind zwar begeistert von der X-Box, aber in erster Linie deshalb, weil sie sie als Plattform für PC-Umsetzungen sehen. Und davon ist Microsoft wenig begeistert, weil die Firma weiss, dass das nicht für den Erfolg der Konsole ausreicht. Wenn sich in diesem Bereich spektakuläre Ergebnisse abzeichnen, werden wir auf jeden Fall darüber berichten.



Halli, hallo, Elli! Nein, hatten wir noch nicht. Speziell zu diesen beiden Serien bekommen wir eine Menge Anfragen. Mal sehen, was sich da machen lässt!

„Ballaballa nonstop!"

In der April-Ausgabe (Toller Scherz mit Dolphin!) auf Seite sechs behauptet Yoshiki Okamoto, dass Nintendo-Fans besser zocken. Was sagt ihr dazu? In meiner Klasse sagen alle von Nintendo das Gleiche: Nintendo sei Schrott, weil alle Spiele zu kindisch seien. Die PSX hat zudem viel mehr Spiele als das N64. Ist eigentlich niemandem aufgefallen, was Nintendo im Gegensatz zu Sony für seine Kunden tut? Die kostenlose Konsumentenberatung, das *Club Nintendo*-Magazin oder die Spiele-Hotline. Nicht zu vergessen die Sonderhefte und Comics zu Spielen wie *Zelda*, *Terranigma*, *Lufia*, *Pokémon* und so weiter.

Und dann noch die Berichterstattung in manchen Zeitschriften! Ein Artikel in der *Bild am Sonntag* über den *Pokémon*-Kinofilm hat mich dazu gebracht, euch diesen Brief zu schreiben. Ich zitiere: „Sie sind klein und knubbelig. Sie sehen aus wie Teletubbies nach einem schlimmen Autounfall. (...) In den USA sorgen die Viecher schon wochenlang für volle Kinos. Die Knirpse tummelten sich begeistert vor der Leinwand – doch ihre Eltern quälten sich im Angesicht dieses filmischen Grauens: Im zwanzigminütigen Vorfilm zappeln die Kreaturen bloß sinnlos herum. Im Hauptfilm folgt dann pure Action. (...) Ballaballa nonstop! Alles andere als pädagogisch wertvolle Kinokost!" Es regt mich TOTAL! auf, wenn *Bild am Sonntag* meint, sie könne alles und jeden in den Dreck ziehen. Auch mit dem Bildbericht über *Pokémon* werden Eltern beeinflusst, und schließlich verbieten sie ihren Kindern, sich die Serie anzusehen oder sich das Spiel zu kaufen. Und warum? Weil irgend so ein Psychologe meint, dass die *Pokémon* zu brutal seien. Allerdings lautete die Aussage eines anderen Psychologen, dass Kinder durch das Spiel strategisch gefördert werden.

Ich hoffe, dass Nintendo in Zukunft mehr geachtet und mit Dolphin mehr Erfolg haben wird. Im Grunde lag es an den teuren Modulen, die viele Entwickler daran hinderten, ein Spiel wie *Breath of Fire* oder *Final Fantasy* zu produzieren.

Alexander Asam (13)

TOTAL!:

Nintendo steckt eben mehr Geld in den Service als in Imagekampagnen, und so etwas wird eben nur bemerkt, wenn man genauer hinschaut. Nicht umsonst schnitt beim Vergleichstest der Spiele-Hotlines in der *Bravo Screenfun* Nintendo als Testsieger ab, während Sony mit einer glatten Sechs auf dem letzten Platz landete.

Über den zweifelhaften Ruf, den Nintendo in gewissen Kreisen Jugendlicher oder auch bei einigen deutschen Print-Publikationen genießt, haben wir schon oft und ausführlich diskutiert. Gerade die *Bild am Sonntag* ist ja nicht unbedingt für aufwändig recherchierte Informationen bekannt. (Wer den *Pokémon*-Kinofilm bis zum Ende gesehen hat, bekommt sogar die gewünschte „pädagogisch wertvolle" Botschaft präsentiert.) Klar ist, dass die Zielgruppe des Blattes wenig mit *Pokémon* anfangen kann, und die *BamS* gibt sich offenbar große Mühe, die Vorurteile der Leser zu bedienen. Über kurz oder lang werden sich die Macher des Blattes aber ein wenig ernsthafter mit *Pokémon* beschäftigen müssen, denn so schnell wird das Phänomen nicht von der Bildfläche verschwinden. Und was die Psychologen betrifft: Da bei solchen Gutachten ohne handfeste Fakten hantiert wird, hängt das Ergebnis hauptsächlich davon ab, wer das Gutachten in Auftrag gegeben hat. Ernst zu nehmende Psychologen halten das Spiel (unter anderem dank der Elemente „Sammeln und Ordnen" sowie des Auswendiglernens aller Namen) jedenfalls für äußerst wertvoll.

Besser spät als nie

Es traf mich wie ein Schock! *The Legend of Zelda – Majora's Mask* kommt erst Ende 2000?! Warum? Warum lässt sich Nintendo mit der Übersetzung so viel Zeit? Ich meine, zwei Monate müssen doch genügen? Wieso so lange warten?

Markus (16), A-Stockerau

TOTAL!:

Damit tut uns Nintendo einen Gefallen, sodass wir in alter Tradition noch ein paar Monate lang viele, viele *Zelda*-Bilder abdrucken können ... Nein, im Ernst. Es ist Nintendo leider enorm wichtig, dass ihr vermeintlich bester Titel die höchsten Verkaufszahlen erzielt. Und das geht nur, wenn das Spiel bei uns zu Weihnachten erscheint. In Japan gibt es noch eine zweite Zeit des Konsumterrors, und das ist die so genannte *Golden Week*-Holiday-Season, zu der *Zelda* pünktlich auf den Markt kam. Da es wirtschaftlich in den Sommermonaten bei uns überhaupt keinen Sinn macht, ein Spiel zu veröffentlichen, müssen wir uns wohl oder übel (vermutlich bis November) gedulden.

Fehler, Fehler, Fehler

In der **TOTAL!** 4/2000 habt ihr beim Test von *Street Fighter Alpha* (GBC) im Infokasten geschrieben, es wäre auch mit dem Super Game Boy kompatibel. Stimmt das wirklich?

Ronny Singer

TOTAL!:

Nein, das war ein Fehler. *SF Alpha* ist „Game Boy Color only", das heißt, es läuft weder auf dem normalen, noch auf dem Super GB.

GEWINNER

aus TOTAL! 4/00

„Ich schnapp' sie mir!"

je eine Soundtrack-CD der *Pokémon*-Fernsehserie:

Dominik Seydell, Armsheim; Tommy Kölbel, Gera; Ninja Ladewig, Bad König; Niklas Dietz, Bad Soden-Salmünster; Kerstin Sprangel, Neuwiedenburg; Sebastian Völcker, Raadt; Steven Maurer, Oldenburg; Christian Berger, Fahrenbach; Anna Seibold, Magdeburg; „Lüssumer Rasselbande", Bremen

„Poké-Movie"

je ein Schaukasten-Set mit sechs Hochglanzbildern aus *Pokémon – Der Film*:

Carsten Sommer, Ludwigslust; Samuel Rathjens, Mühlheim; Kerstin Scherzer, Stade; Lennart Weigand, Offenbach; Stefan Gurrit, Speyer; Lisa Heyme, Viernheim; Björn Petersen, Hamburg; Janine In der Stroth, Bramsche; Arne Kuhrt, Kappeln; Dominik Tost, Gars Bahnhof; Denni Berger, Ellwangen; Norbert Kaiser, Gera; Julia Springer, Armsheim; Robin Neumann, Saalburg; Christopher Schlee, Prausitz

je ein original *Pokémon – Der Film*-Plakat

Franziska Mathyl, Seelze-Letter; Pascal Falinski, Bochum-Wattenscheid; Tino Schubert, Berlin; Mario Zimmer, Hungen; Gülcan Hür, Köln; Mansur Massomi, Hamburg; Julia Hoffmann, Berlin; Sebastian Schertel, Bischberg; Susanne Spiekermann, Kaiserslautern; Sebastian Fricke, Bad Lauterberg; Jan Sommer, Ludwigshafen; Katja Wosniak, Hamm; Klaus Zepf, Seitingen; Anja Stempel, Fulda; Saskia Wagner, Hüpstedt; Jens Keil, Duisburg; Daniel Kriebel, Glauchau; Ronny Pretzer, Guben; Daniel Rummel, Ingolstadt; Veronika Artmann, CH–Luzern; Benjamin Fritsche, Aachen; Daniela Körber, Düsseldorf; Alexander Kohl, Weißwasser; Frank Wegner, Chemnitz; Marcus Föhr, Bebra; Lars Degenhardt, Recklinghausen; Steffen Lupinski, Berlin; Sascha Peters, Lübeck; Marianne Bernhard, Lorsch; Jan Reger, Osnabrück

aus TOTAL! 5/00

„*Pokémon*-Soundtrack"

(richtige Antwort: Hoo-Hoo)

je eine Original-*Pokémon – Der Film*-Soundtrack-CD:

Patrick Wendt, Willebadessen; Aiko Wilken, Friedeburg; Jessica Klemmer, Bonn; Tobias Strußenberg, Barth; Keywan Pourhang, Rothenburg; Daniel Klingen, Witten; Thomas Hanser, Pegnitz; Oliver Meli, CH–St. Gallen; Maxi Wick, Wehrheim; Laura Osmenda, Bonn; Carsten Kukwa, Sörup; Sebastian Freytag, Leinfelden; Conny Breuer, Marne; Robin Fuchs, Köln; Samira Jost, Siegen



Philipp Zins hat uns die Arbeit abgenommen und sich unten links auf seiner Zeichnung gleich die passende Auszeichnung verpasst

Dies und das

1. Gibt es eigentlich ein Kabel und entsprechende Software, mit der man Bilder von der GB Camera auf den PC übertragen kann?
2. Bei *Ridge Racer 64* gibt es einen Flitzer mit dem Namen Digipen. Hat das etwas mit der Schule in England zu tun? Haben diese Schüler das Auto entworfen?

Sven Ziegler

TOTAL!:
1. Uns ist nichts dergleichen bekannt.
2. Klar, Nintendo arbeitet ja eng mit der „Programmierer-Schule" (vgl. Reportage in **TOTAL!** 6/97) zusammen. Allerdings ist die nicht in England, sondern in Amerika.Ursprünglich wurde Digipen in Vancouver, Kanada, gegründet. Nintendo of America unterstützt den Laden finanziell, weshalb es seit zwei Jahren eine Filiale in Redmond, USA (also praktisch bei NoA nebenan) gibt.

Pokémon vs. Dragon Quest Monsters

Da ich von *Pokémon* langsam die Nase voll habe, habe ich mir *Dragon Quest Monsters* gekauft. Ich kann nur sagen, dass das Spiel *Pokémon* ziemlich Konkurrenz macht.
Kritik an euch: Wer braucht jetzt nach einem halben Jahr noch eine Komplettlösung zu *Pokémon*? Ich finde, *DQM* sollte genauso viel Anerkennung bekommen. Deshalb druckt lieber mal eine Komplettlösung zu diesem Spiel. *Pokémon*-Komplettlösungen sehe ich nur als Platzfüller an. Aber trotzdem seid ihr noch das beste Nintendo-Magazin (schleim, schleim)!
Die üblichen Fragen bleiben allerdings nicht aus:
1. Auch *Stranded Kids* war ein klasse Spiel. Es scheint aber in der Versenkung verschwunden zu sein. Ausnahme: **TOTAL!** 5/00. Könntet ihr nicht mal eine Komplettlösung dazu machen?
2. Bringt bitte ein Poster zu *DQM*!

Daniel & Conrad

TOTAL!:
Bei *Dragon Quest Monsters* sind wir ganz eurer Meinung. Deshalb haben wir das auch in unserem Test in **TOTAL!** 2/00 geschrieben :-)
Wer sich zum Start im vergangenen Jahr *Pokémon* gekauft hat, braucht jetzt sicherlich keine Komplettlösung mehr. Allerdings ist es bei dem Spiel nicht so wie üblich, dass sich ein Toptitel für kurze Zeit bombig verkauft und dann wieder in der Versenkung verschwindet. *Pokémon* ist ein Dauerbrenner, und es gibt eine Menge Leser, die sich das Modul erst vor kurzem zugelegt haben. Aber wie auch immer, die Komplettlösung ist seit zwei Monaten beendet, und auf vielfachen Leserwunsch haben wir mit *Stadium* angefangen. *DQM* findet nun auch seine Fans, und der Ruf nach einer Komplettlösung wird nicht nur bei euch laut. Andererseits wurden wir gerade von vielen, vielen Lesern aufgefordert, nicht so viel Platz für Lösungen zu verbrauchen. *DQM* hat ja zudem das originelle Spielelement, dass sich die Dungeons jedes Mal anders aufbauen. Da sind wir ein wenig in der Zwickmühle.
1. *Stranded Kids* ist sogar ein hervorragendes Spiel. Es hat aber zusätzlich das Problem, dass es leider nicht übermäßig erfolgreich ist. In dem Fall müssen wir wohl an die Helpline verweisen.
2. Stattgegeben :-) Den Wunsch erfüllen wir gerne. (Auch wenn das gar keine Frage war ...)

Zu viel ist zu viel

Ich werde mich mit meiner Frage bestimmt bei Millionen *Pokémon*-Fans zum Hassobjekt machen, aber muss es wirklich sein? Muss es sein, dass mich diese kleinen Tiere (?) auf jeder dritten Seite der **TOTAL!** angrinsen? Ich denke, dass es langsam zu viel wird. Mit zwei Game-Boy-Spielen fing es an, und seht, wo wir jetzt sind! Wohin soll das noch führen? Außerdem denke ich, dass unter dem *Pokémon*-Fieber andere Spiele, die zum Teil noch genialer sind, in der **TOTAL!** nicht genügend Beachtung finden. Hätten ein ausführlicher Test, ein Poster und die Komplettlösung nicht gereicht? Nein, es mussten fünf Poster und so viele Seiten voller Monster werden, dass man daraus drei Hefte machen könnte. (Ihr seht, ich neige zur Übertreibung.) Obwohl ich mit meiner Meinung ziemlich allein dastehe, möchte ich sagen: Ich bin kein *Pokémon*-Fan.

Martin

TOTAL!:
Vermutlich hast du diese **TOTAL!** aufgrund des Titelbilds im Regal stehen lassen (uns fiel bei deiner Liste auf, dass wir noch kein *Pokémon*-Cover hatten), aber wir wollen trotzdem auf deinen Brief eingehen. Natürlich muss man *Pokémon* nicht für die größte Erfindung der Menschheit seit dem Rad und dem Feuer halten, aber man sollte sich auch nicht darüber aufregen. Vor allem, wenn man bedenkt, dass man sich dann noch mehrere Jahre mit dem ‚Problem' herumplagen muss. Man sollte auch nicht den Fehler machen, den Erfolg mit dem anderer, ‚besserer' Spiele wie *Zelda: Ocarina of Time* in Relation zu setzen. (Das erinnert uns an die Situation rund um *Tomb Raider*. Okay, der Vergleich hinkt, da das *Pokémon*-Phänomen deutlich interessanter und abwechslungsreicher ist.) Was die **TOTAL!** betrifft: Wenn man den Erfolg der Serie mit dem anderer Nintendo-Produkte vergleicht, ist der Umfang unserer Berichterstattung noch gering. Wir gehen bei der Gestaltung der **TOTAL!** nun einmal auf die Leserwünsche ein, und fast 90 % aller Briefe drehen sich derzeit um dieses Thema. Aber wir wollen keine Panik unter all jenen auslösen, die keine *Pokémon*-Fans sind (ja, wir sind uns dessen bewusst, es geht vielen so). Kein anderes Thema kommt zu kurz, weil wir über *Pokémon* berichten. Die Inhalte werden immer möglichst gerecht aufgeteilt.


Stefanie (15) ist der größte Fan von Zero (aus Mega Man X) und arbeitet an einem Manga zu dem Thema

Kurz beantwortet:

?: Ist es Zufall oder Absicht, dass der Name des Helden aus *Pokémon* (Ash Ketchum) an den Slogan des Spiels erinnert: catch ´em (all) – Ketchum?
T!: So ganz zufällig ist das sicherlich nicht.
?: Wisst ihr, ob sich Togepi (#175) in *Pokémon Gold/Silber* entwickeln kann?
T!: Ja, kann es.
?: Könntet ihr die Leserbriefe nicht um zwei Seiten erweitern?
T!: Könnten wir schon, aber wir denken, dass wir mit (meistens) fünf Seiten eine ungewöhnlich umfangreiche Leserpost-Rubrik haben. Alle Fragen können wir darin zwar nicht beantworten, aber das könnten wir auf sieben Seiten auch nicht. Wir versuchen trotzdem immer, möglichst viele Themengebiete abzudecken.
?: Gibt es bei *Pokémon Gold/Silber* neue Städte/Tunnels/Welten, oder ist die Umgebung gleich geblieben?
T!: Ja/ja/ja, nein. Spielprinzip und Kampfsystem sowie die bekannten Monster sind zwar wie gehabt, aber sonst ist alles neu. Wir haben doch vor zwei Monaten auf Seite 20 die neue Weltkarte abgebildet.
?: Alle reden immer von Animes und Mangas, aber was ist das überhaupt? (Peinlich, peinlich, meinerseits ...)
T!: Keineswegs peinlich. Das muss man doch nicht wissen. Die Antwort ist ganz einfach: Ein Manga ist ein japanischer Comic, ein Anime ist ein japanischer Zeichentrickfilm.
?: Einige meiner Freunde behaupten, dass es die *Gold*- und *Silber*-Editionen von *Pokémon* nur auf dem Game Boy Color geben wird.
T!: Das ist falsch. *Gold* und *Silber* unterstützen zwar den GB Color, laufen aber ebenso auf dem alten sowie dem Super Game Boy.



DAS MEGASTARKE
STAR TREK TEAM
GASTSTARS • POSTER & PIN-UPS • ROBERT DUN
STAR TREK
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
#10
SAT.1
ENTWICKLUNG
SEVEN OF NINE
Welche Entwicklung nahm Seven of Nine an Bord der U.S.S. Voyager?
FEATURE
ARMIN SHIMERMAN
Der berühmteste Bar-Besitzer des Quadranten
OZ VERLAG
STAR TREK -
DAS OFFIZIELLE MAGAZIN
SEVEN OF NINE PORTRAIT
TOM PARIS: DUNCAN MC NEILL
GUINAN: WHOOPI GOLDBERG
QUARK: ARMIN SHIMERMAN
POSTER, NEWS, SHOP UVM.
JETZT AM KIOSK!
ABO-HOTLINE: 0821-7291-666
STAR TREK -
VOYAGER-SPECIAL
HINTERGRUNDINFOS
SCHAUSPIELER PORTRAITS
EPISODE-GUIDE
DIE GESCHICHTE
TOLLE FOTOS, NEWS UVM.
AB 9.8. IM HANDEL!
STARBERICHTE FAKTEN EPISODE-GUIDE UVM.
STAR TREK
VOYAGER
SPECIAL #1
SAT.1
STAR TREK
OZ VERLAG
OZ VERLAG

Genre:
Jump&Run

Entwickler:
Planet Interactive Dev.

Erhältlich:
ab August

HYPE: THE TIME QUEST

Habt ihr früher gerne mit Playmobil-Figuren gespielt oder tut es immer noch? Wenn die Antwort Ja ist, wird euch das Aussehen der Hauptakteure dieses Ritter-Abenteuers bestimmt sehr bekannt vorkommen!

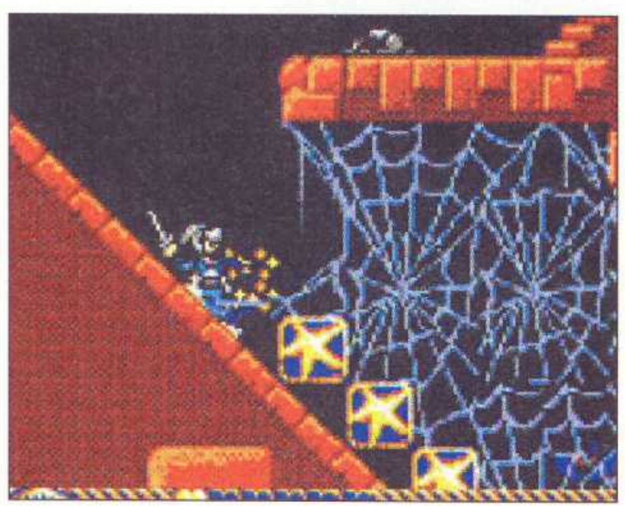
Der Haussegen in der Playmobil-Welt Torras hängt schief. Dabei hätte alles so schön sein können. Der König organisierte ein Fest für seinen ersten Ritter, Hype. Dort wollte er ihm als Dank für seine große Tapferkeit feierlich das Schwert des Friedens überreichen. Jedoch wurden die Feierlichkeiten durch einen auf einem Drachen reitenden schwarzen Ritter jäh unterbrochen. Dieser Fiesling beanspruchte den Thron für sich und schickte den armen Hype mittels Magie zurück in eine andere Zeit.

Ihr schlüpft in die Rolle von Hype und erwacht in einem kleinen Dorf, wobei das Geschehen aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Von den Bewohnern könnt ihr wichtige Tipps darüber erhalten, wie ihr in eure Zeit gelangen könnt. Der Magier Gustus braucht von euch drei heilige Objekte, um euch wieder zurückzuschicken. Sobald ihr eure Suche beginnt, wechselt die Perspektive, und ihr spielt ein reines 2D-Jump&Run. Ihr tretet während eures Abenteuers nicht nur gegen die Söldner des schwarzen Ritters an, nein, auch Spinnen und anderes ekliges Getier haben es auf euer Leben abgesehen.

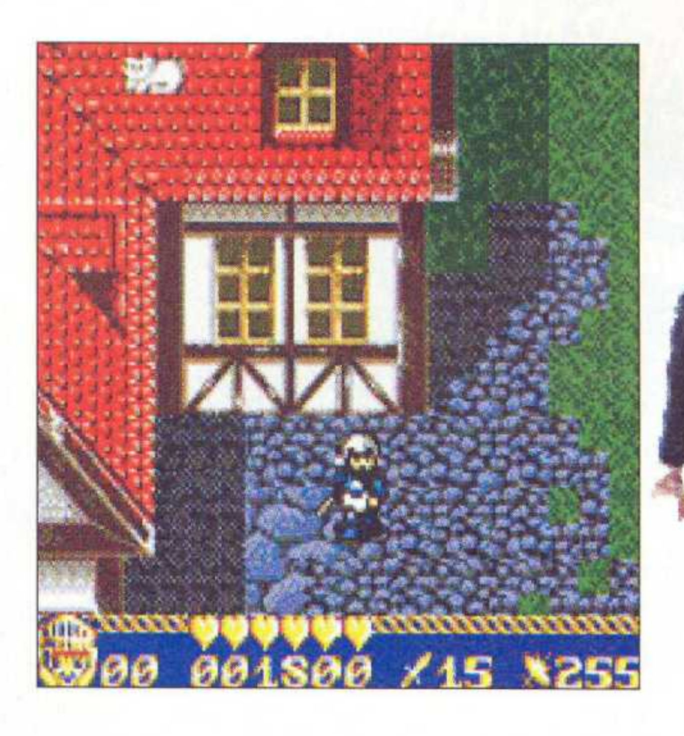


Auf dem Rücken eines Drachen sitzend heizt ihr euren Feinden gehörig ein. Bevor ihr dem schwarzen Ritter in einem Duell auf Leben und Tod gegenübertreten könnt, gilt es, noch drei heilige Objekte zu finden





Auf einer Schrägen saust Hype dem Abgrund entgegen. Weiter unten lauert allerlei Getier auf ihn



Die Grafik machte in der uns vorliegenden Vorabversion einen guten Eindruck. Alle Level sind detailliert und abwechslungsreich gestaltet und verfügen über ausreichend Rücksetzpunkte. Euer Held kann sich an Vorprüngen hochziehen und zwischen verschiedenen Waffen wie Schwert oder Armbrust wechseln. In den diversen Stages findet ihr neben jeder Menge Gegnern auch Zusatzpfeile, Lebensenergie und Goldmünzen. Mit dem Geld könnt ihr im Dorf weitere Pfeile kaufen, oder ihr lasst eure Wunden beim Arzt heilen. Auch Passwörter können nur gegen Goldstücke erworben werden. Wer abspeichern will, muss schon einigermaßen tief in die Tasche greifen. Es ist halt nichts umsonst auf dieser Welt! *Hype: The Time Quest* sollten sich nicht nur Playmobil-Fans vormerken.

Pit Großer

GOLF KING

Genre: **Sport**
Hersteller: **Crave Entertainment**
Entwickler: **Digital Kids**
Preis: **ca. DM 70**

Test GB

Wer von euch unbedingt noch sein Golf-Handicap verbessern möchte, bekommt bei* Golf King *die Gelegenheit dazu. Aber nur wahre Könner werden ganz oben auf dem Siegerpodest stehen!



Mit *Golf King* erhalten Game-Boy-Color-Fans die Möglichkeit, ihr Können auf drei unterschiedlichen Golfkursen zu testen und im Turnier gegen 23 computergesteuerte Sportler anzutreten. Wer von euch in diesem Sport nicht so bewandert ist, kann anfangs bei den Trainingsstunden von Sir Bobby noch so einige wichtige Kniffe erlernen. Nur Übung macht den Meister! Schon nach kurzer Eingewöhnungszeit habt ihr das richtige Timing raus. Auf Wunsch gibt euch euer Caddy vor jedem Loch Ratschläge und macht euch auf Gefahrenquellen wie starke Windböen oder Sandbunker aufmerksam. Er rät euch auch, welchen Schläger ihr benutzen solltet, ob ihr seinen Einschätzungen Vertrauen schenkt, ist jedoch eurem Urteilsvermögen vorbehalten.



Das Spielgeschehen betrachtet ihr aus der Vogelperspektive. Ihr habt jederzeit die Möglichkeit, euch durch Druck auf die Select-Taste die zu spielende Bahn genauer anzusehen. Durch die gute Kameraführung ist immer eine optimale Übersicht gewährleistet. Euer Spieler ist anständig animiert und die Kurse haben einige schwer zu spielende Löcher für euch parat. Über Link-Kabel könnt ihr sogar gegen einen Freund antreten und den Titel des Champions unter euch ausspielen. Golffreunde werden diesen Titel sicherlich mögen.

pit

Bevor ihr versucht, den Ball einzulochen, müsst ihr das Grün richtig lesen



Gameplay 1-
Ihr habt jederzeit die beste Übersicht, und euer Golfspieler lässt sich hervorragend steuern.

Dauerspaß 2+
Drei Kurse, Trainigsmodus und die Möglichkeit, gegen einen Freund zu spielen, motivieren.

Grafik 2+
Euer Golfer ist detailiert dargestellt, und jeder Zentimeter des Kurses kann eingesehen werden.

Sound 2-
Bei der Hintergrundmusik fehlt es etwas an Abwechslung, sie wirkt aber nicht nervend.

Modulspeicher	2 Spielstände
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	3 Kurse
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 2+

LOONEY TUNES COLLECTOR
ATTACKE VOM MARS



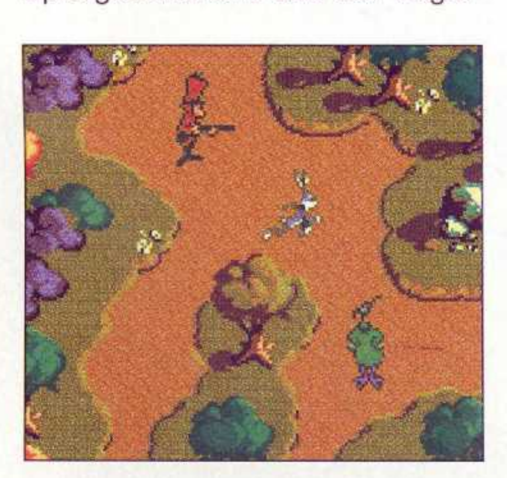
Genre: **Jump&Run**
Hersteller: **Infogrames**
Entwickler: **Infogrames**
Preis: **ca. DM 70**

Test GB

Die Looney Tunes sind in Aufruhr. Marsmensch Marvin will wieder einmal die Erde zerstören. Doch er hat die Rechnung ohne Langohr Bugs Bunny gemacht. Eine turbulente Jagd beginnt ...

Unabhängiges TOTAL! Genial Gütesiegel

Bugs Bunny, das herzensgute Langohr, muss den Marsmenschen Marvin an der Zerstörung der Erde hindern. Marvin benötigt für seinen Plan zehn Teile eines Teleporters, die sein Hund versehentlich aus dem Raumschiff geworfen hat. Eure Aufgabe in diesem Jump&Run ist somit klar: Findet die Teile, bevor Marvin es tut! Ihr betrachtet einen Großteil des Spielgeschehens aus der Vogelperspektive. Nur dann und wann wechselt die Kamera in eine Seitenansicht, beispielsweise bei Duffy Ducks Tauchgängen.



In den 20 Leveln gibt es jede Menge nützlicher Gegenstände wie zum Beispiel Goldmünzen oder Karotten zu finden. Letztere spenden wichtige Lebensenergie. Außerdem trefft ihr in den Stages immer wieder auf bekannte Charaktere aus den Cartoons, die euch zum Zweikampf herausfordern. Gewinnt ihr den Fight, schließen sie sich euch an, und ihr könnt sie jederzeit im Spiel einsetzen. Dies ist eine zusätzliche taktische Möglichkeit, da jeder Toon seine spezifischen Vor- und Nachteile hat. Im Zweispieler-Modus könnt ihr wahlweise mit einem Freund erspielte Charaktere und Gegenstände tauschen oder sie als Wettpfand bei einem der sechs Mini-Games einsetzen. Grafisch und akustisch bekommt ihr nur das Beste geboten. Alle Figuren besitzen einen hohen Wiedererkennungswert, und der qualitativ gute Soundtrack untermalt sehr passend das Geschehen. Wer Jump&Runs mag, kommt an *Attacke vom Mars* nicht vorbei!

pit



Gameplay 2+
Eure Charaktere lassen sich genau steuern, jedoch verlangen die Sprungeinlagen Timing.

Dauerspaß 1-
Bis ihr Marvin geschlagen und alle Secrets gefunden habt, wird so einige Zeit vergehen.

Grafik 1
Alle Animationen der Toons wurden gut umgesetzt. Duffys Tauchversuche sehen köstlich aus.

Sound 1-
Die stimmige Hintergrundmusik passt jederzeit zum Spielgeschehen und ist sehr unterhaltsam.

Modulspeicher	3 Spielstände
Passwörter	nein
Systeme	GBC
Rumble-Modul	nein
GB-Printer	nein

Spieler	1–2 (Link-Kabel)
Level	20
Schwierigkeit	mittel
Bildschirmtexte	deutsch
Speicherkapazität	8 MBit
Erhältlich	im Handel

FAZIT 1-



Genre: First Person Shooter

Hersteller: Nintendo

Entwickler: Nintendo/Rare

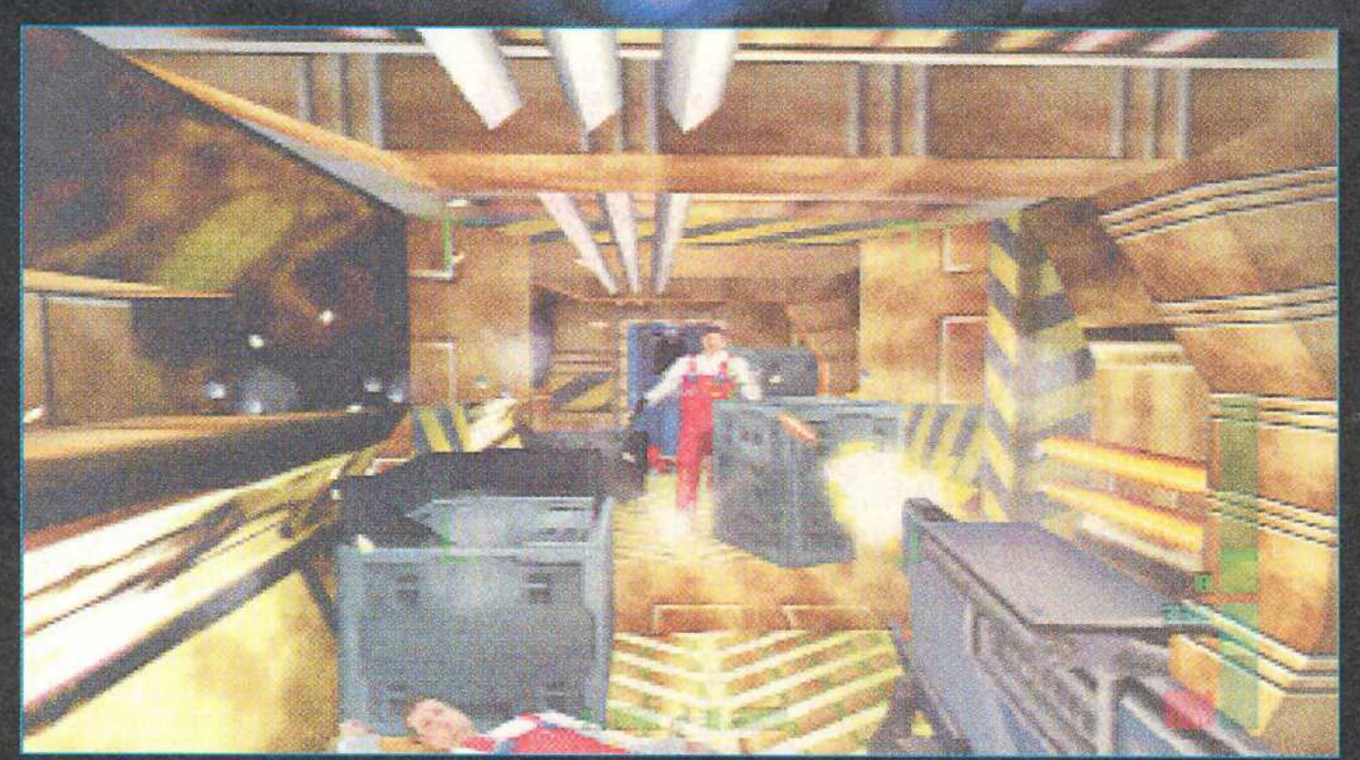
Preis: ca. DM 190

Perfect Dark

IMPORT

Es ist vollbracht: Perfect Dark ist in den USA erschienen und überzeugt durch geniale Grafik, jede Menge Modi und ein Gameplay, das nur so voll gestopft ist mit grandiosen Ideen.





Auf dem gut bewachten Schiff geht es ums nackte Überleben, wenn ihr auf dutzende schwer bewaffnete Feinde trefft. Gut, dass überall Stahlcontainer herumstehen und ausreichend Deckung vor den Schüssen bieten

Nichts für schwache Nerven, und leider auch nichts für Deutschland – so meinen wenigstens die verantwortlichen Damen und Herren bei Nintendo –, weshalb ihr auf die US-Version zurückgreifen oder bis Ende Juni warten müsst. Dann kommt das Spiel auch in Österreich und der Schweiz heraus – und das mit deutschen Texten und absolut unzensiert. Macht euch also auf handfeste Action gefasst, die durch die grandiose grafische Darstellung unglaublich realistisch wirkt.

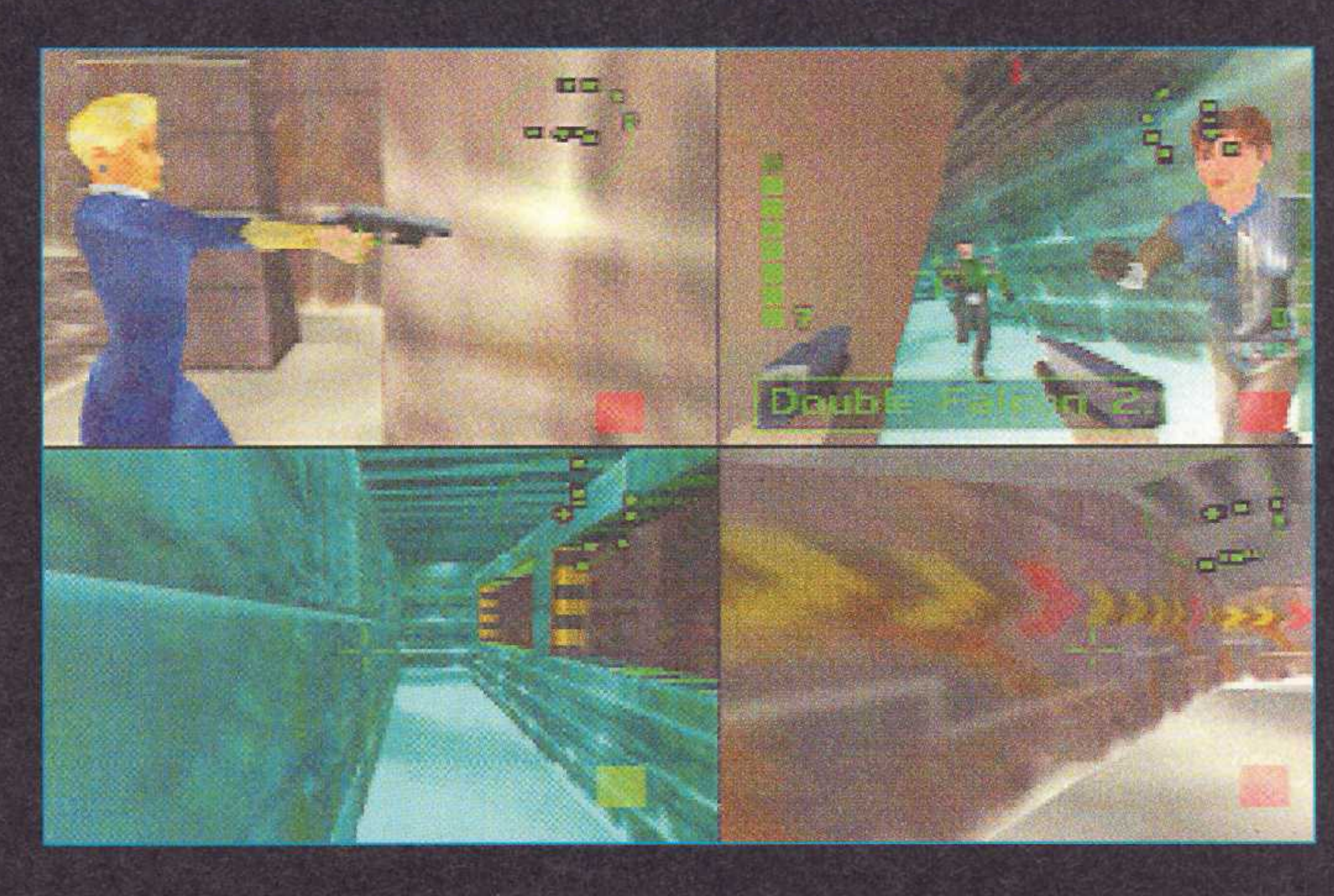
Zur Story wollen wir nicht allzu viel sagen, denn schließlich sollt ihr euch mit Spannung die vielen Zwischensequenzen ansehen und von den Wendungen überraschen lassen. Nur so viel: Ihr habt es nicht nur mit menschlichen Gegnern zu tun, und es sind auch nicht nur menschliche Verbündete, die euch im Verlauf des Abenteuers helfen!

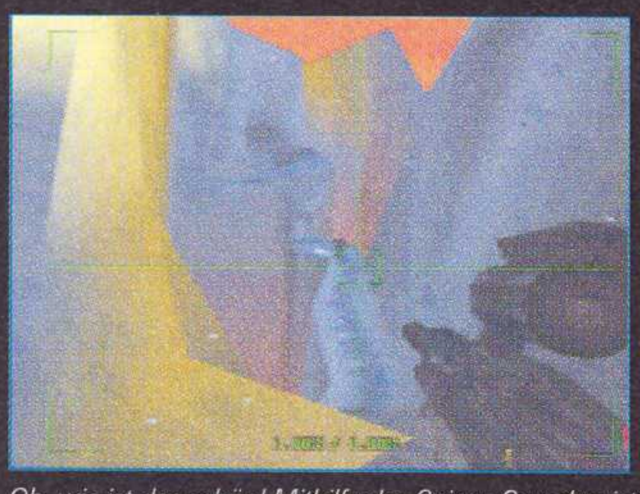
Zu Beginn werdet ihr durch eine minutenlange Intro in das Spiel eingeführt. Eine durch riesige Leuchtreklamen in tiefschwarzer Nacht, geheimnisvoll angestrahlte Hochhäuser und durch die Straßen fliegende Raumgleiter erzeugte *Blade Runner*-ähnliche Stimmung zieht euch sofort in ihren Bann und lässt euch das Pad gleich noch fester umklammern. Und das ist gut so, denn bereits im ersten Level habt ihr allerhand zu tun – auch wenn das kein Vergleich zu dem ist, was euch im selben Level auf einem der beiden höheren Schwierigkeitsgrade erwartet. Doch schon auf der niedrigsten Spielstufe wird der Umfang der enormen künstlichen Intelligenz der Gegner deutlich. Während ihr in der Rolle der Joanna Dark, Spezialagentin des Carrington Institutes, auf dem Weg durch die Etagen eines riesigen Bürogebäudes seid, um den Fahrstuhl zum nächsten Einsatzort zu finden, stoßt ihr auf reichlich Gegenwehr. Dabei ist es aber nicht damit getan, einfach nur irgendwo in Deckung zu gehen, ab und zu zum Vorschein zu kommen und die Feinde abzuknallen. Diese agieren nämlich nicht nur nach einem vorgegebenen Handlungsschema, sondern reagieren auch auf eure Aktionen, indem sie sich gegenseitig Befehle erteilen, euch versuchen zu umzingeln oder einfach nicht blindlings ins offene Messer rennen. Schließt ihr zum Beispiel die Tür zu einem Raum, in dem ihr euch gerade befindet und vor dem mehrere Söldner mit der Waffe im Anschlag darauf warten, euch eine Kugel zu verpassen, so kommen diese nicht einfach schön brav nacheinander zum Abmetzeln hineingelaufen. Vielmehr wird getestet, wer den

längeren Atem hat, und erst nach einer Weile der Raum gestürmt. Das gestaltet sich so, dass der Erste nicht langsam das Zimmer betritt, sondern schnell hineinläuft, während die anderen nachrücken – und schon habt ihr ein ziemliches Problem!

Glücklicherweise könnt ihr in jedem Level auf ein Arsenal von bis zu sechs verschiedenen Waffen zurückgreifen. Die Gesamtzahl der Argumentationsverstärker beläuft sich auf 40, wobei für jede Mission ein anderes Sortiment bereitgestellt wird. Ob nun bei der einfachen Pistole mit Zielfernrohr oder der kybernetischen Laserwumme – es stehen euch immer zwei Funktionen zur Verfügung. Entweder verwandelt sich ein Schnellfeuergewehr in eine Mine, die bei Annäherung in die Luft geht – ein wunderbarer Trick, um im Mehrspieler-Modus die Freunde ins Jenseits zu befördern, die händeringend nach einer Waffe suchen –, oder die Waffe scannt die Umgebung nach wichtigen Gegenständen ab. Die Shotgun lässt sich vom Singleshot- in den Doubleshot-Betrieb umstellen, und ein Energie-Blaster staut in der zweiten Betriebsart all seine Power, um sie in einem gewaltigen Schuss auf einmal zu entladen. Selbstverständlich darf auch eine Sniper Rifle nicht fehlen. Der Zoom-Bereich ist enorm groß, und selbst Gegner, die bei normaler Sicht nur als kleine Punkte am Horizont erscheinen, lassen sich so stark vergrößern, dass ihr sie mühelos anvisieren könntet. Da durch das Heranholen jede kleinste Joystick-Bewegung starke Richtungsveränderungen mit sich bringt, ist dieses Unterfangen allerdings gar nicht so einfach. Besonders in dem höchsten Schwierigkeitsgrad dürft ihr euch oft keinen Fehler erlauben, da sonst sehr schnell der Alarm ausgelöst wird oder in der Nähe patrouillierende Wachposten eurem Ziel zu Hilfe eilen und schnell auf euch zustürmen. Durch die sehr eingängige und präzise Steuerung habt ihr aber auch solche Situationen schnell wieder unter Kontrolle. Die Waffen und Items lassen sich auf Knopfdruck durchschalten, in Ruhe über ein Pausenmenü auswählen oder über ein On-Screen-Menü aufrufen, bei dem das Geschehen jedoch weiterläuft. Zudem kann Joanna sich in zwei Stufen ducken, um in enge Schächte zu kriechen oder hinter Kisten in Deckung zu gehen, und nach links oder rechts ausweichen. Mithilfe der R- oder L-Taste wird in der Grundeinstellung ein Fadenkreuz aufgerufen, mit der Z-Taste gefeuert. Wer sich traut, kann auch mit zwei Controllern gleichzeitig spielen. Der eine ist für Richtungsänderungen beim Laufen zuständig, während der andere die Schussrichtung bestimmt.

Neben dem Kopf gibt es noch viele andere Trefferzonen, die bei einer Verletzung nicht nur mehrere spezifische Animationen, sondern auch Soundeffekte auslösen. Schießt ihr beispielsweise auf den Hals eines Gegners, so lässt dieser sofort seine Waffe fallen.









Oh, wie ist das schön! Mithilfe des Sniper-Gewehrs ist es euch möglich, selbst enorm weit entfernte Gegner so dicht heranzuzoomen, dass ihr ihnen problemlos einen Pickel wegschießen könntet. Das einzige Problem dabei ist, dass es in der stärksten Vergrößerung schwierig ist, das Fadenkreuz ruhig auf den gewünschten Punkt zu lenken



Coole Cheats

Mit jeder erfüllten Mission erhaltet ihr einen Cheat, den ihr sowohl im Solospiel als auch in den Mehrspieler-Modi anwenden dürft. Neben der Möglichkeit, die Gegner mit Affenbewegungen und der typischen Primatenhaltung durch die Gänge laufen zu lassen, könnt ihr außerdem den *Perfect Dark*-Modus aktivieren. Dadurch wird die Beleuchtung in sämtlichen Leveln abgeschaltet, und ihr werdet mit dem Nachtsichtgerät ausgestattet. Eine andere Option stellt der Slow-Motion-Cheat dar. Ist er eingeschaltet, spielt sich alles in Zeitlupe ab, wodurch ihr die fantastischen Animationen der Gegner viel besser bewundern könnt. Ein Verkleinern aller Akteure und das Vergrößern ihrer Köpfe gehört ja nun schon fast zum Standard einer jeden Cheat-Liste, und daher sind diese Features selbstverständlich auch bei *Perfect Dark* vertreten.



Gibt es etwas Schöneres als Gegner, bei denen Kopfschüsse kein Problem darstellen?



Gar winzig klein lassen sich die Feinde nicht einfach treffen. Dafür genügt aber ein Schuss



Für Profis: Wer keine Herausforderung mehr hat, kann den Gegnern Raketenwerfer verpassen



Ein Cheat schaltet in allen Leveln das Licht aus. Im Dunkeln benötigt ihr dann das Nachtsichtgerät

Nehmt ihr ein Bein aufs Korn, bricht euer Opfer zusammen, hat aber noch immer die Kraft, zurückzuschießen oder um Hilfe zu rufen. Selbst die empfindlichste Stelle eines Mannes wurde als eigene Trefferzone vorgesehen. Was bei einem Schuss dorthin passiert? Lasst euch überraschen!

Richtig coole Agentinnen schießen ihren Gegnern natürlich erst einmal die Waffe aus der Hand, was jedoch nicht heißt, dass diese nun leicht zu eliminierendes Freiwild sind. Nach einer kurzen Schreckphase rollen sie sich zur Seite und zücken die im Beinhalfter versteckte Pistole, um das Feuer zu erwidern. Richtig fies sind aber die Typen, die sich im Getümmel mehrerer Gegner zu Boden fallen lassen und so tun, als seien sie tödlich getroffen worden. Sobald ihr dann die restlichen Jungs beseitigt habt und das Schlachtfeld nach den fallen gelassenen Waffen und Magazinen absucht, stehen sie auf und ballern was das Zeug hält.

An Einsatzzielen gibt es in dem leichtesten Schwierigkeitsgrad bis auf die ersten bei-



Erst unter Waffengewalt erklären sich diese Herren dazu bereit, den Autopiloten einzuschalten





den Level jeweils drei, die nicht sonderlich kompliziert zu meistern sind, aber des Öfteren des Gebrauchs diverser hochtechnischer Hilfsmittel bedürfen. Neben einer Röntgenbrille gehören dann außerdem noch ein Nachtsichtgerät, eine fernsteuerbare Spionagekamera sowie eine Infrarotbrille zu eurer Ausstattung. Mit der Röntgenbrille gilt es in einem Level, die richtige Wand zu finden, an der ihr einen Sprengsatz zünden müsst, der einen Durchgang freilegt. Das Nachtsichtgerät hilft euch in stockdunklen Bereichen, die fiesen Söldner auszumachen, und die Infrarotbrille lässt euch Gegner dauerhaft erkennen, die sich für einige Zeit unsichtbar machen können. Ein besonderes Feature stellt die Spionagekamera dar. Mit ihr könnt ihr Bereiche eines Levels erforschen, die ansonsten durch

POSITIV
Geniale Grafik, spannungsgeladene Atmosphäre, viele Innovationen und Modi

starke radioaktive Strahlung oder Ähnliches euren sicheren Tod bedeuten würden. Sie kann nicht nur in unterschiedlicher Höhe durch die Gänge und Räume gelenkt werden, sondern auch Türen öffnen und Fotos schießen. Das Geschehen wird dabei durch eine Art Fischaugenoptik mit Störstreifen dargestellt. Doch Vorsicht: Während ihr auf Erkundungstour seid, steht Joanna noch immer an der Stelle, an der ihr mit dem Einsatz des Geräts begonnen habt. Beendet also immer zunächst ein Feuerduell und begebt euch in eine sichere Ecke, bevor ihr beim Zurückfahren der Spionagekamera euren eigenen Tod mit ansehen müsst!

Im Verlaufe des Abenteuers besucht ihr noch ein Aufklärungsschiff, auf dem schwer bewaffnete Mechaniker eure Widersacher darstellen, und ihr unter Einsatz eures Lebens zunächst einmal dafür sorgen müsst, dass der Autopilot aktiviert wird. Auf der Kommandobrücke trefft ihr dann auch schnell auf die drei ranghöchsten Offiziere auf dem Kahn, von denen sich zwei sofort dazu bereit erklären, die nötigen Schritte einzuleiten. Na ja, nicht wirklich sofort – mit vorgehaltener Waffe müsst ihr sie schon ein wenig dazu animieren. Wie im Film ist auch unter den Herren einer, der mehr Mut als Verstand besitzt.

Mehrspieler-Freuden





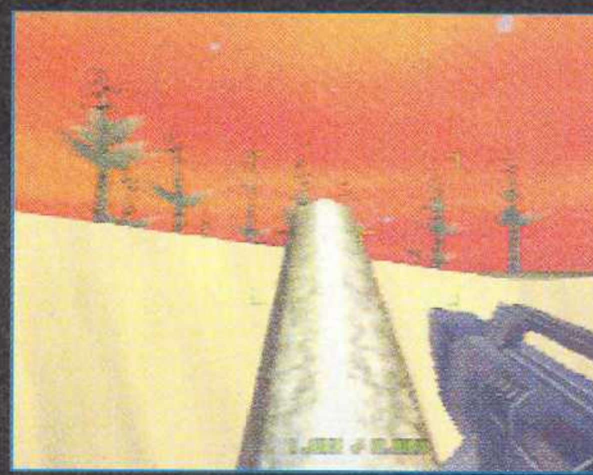
Neben dem Kooperations- und dem Counter-Modus gibt es noch jede Menge andere Mehrspieler- Modi. Auch wenn ihr allein vor dem Fernseher sitzt, könnt ihr an Mehrspieler-Wettstreiten teilnehmen, bei denen bis zu acht computergesteuerte Sims eure Gegner oder Verbündeten mimen. Nicht nur, dass ihr ihnen einen Fähigkeitslevel zuordnen dürft (auf „hard" geht es ganz schön zur Sache!), ihr könnt ihnen auch eine von 12 vorgegebenen Besonderheiten zuteilen. Verbündeten Sims lassen sich außerdem Befehle erteilen. Ihr könnt sie an der Stelle, an der sie zum Zeitpunkt der Befehlserteilung gestanden haben, Wache schieben, euch ständige Rückendeckung geben oder Gegner verfolgen lassen.

Die verschiedenen Besonderheiten der Sims bringen Schwung in die Multiplayer-Level und liefern auch Solisten neben den Solomissionen noch genügend Anreiz. Wer Lust hat, kann zum Beispiel ein Szenario erstellen, in dem vier Kamikaze-Bots versuchen, einen Peace-Bot zu erledigen, den ihr zusammen mit drei Judge-Bots beschützen müsst.

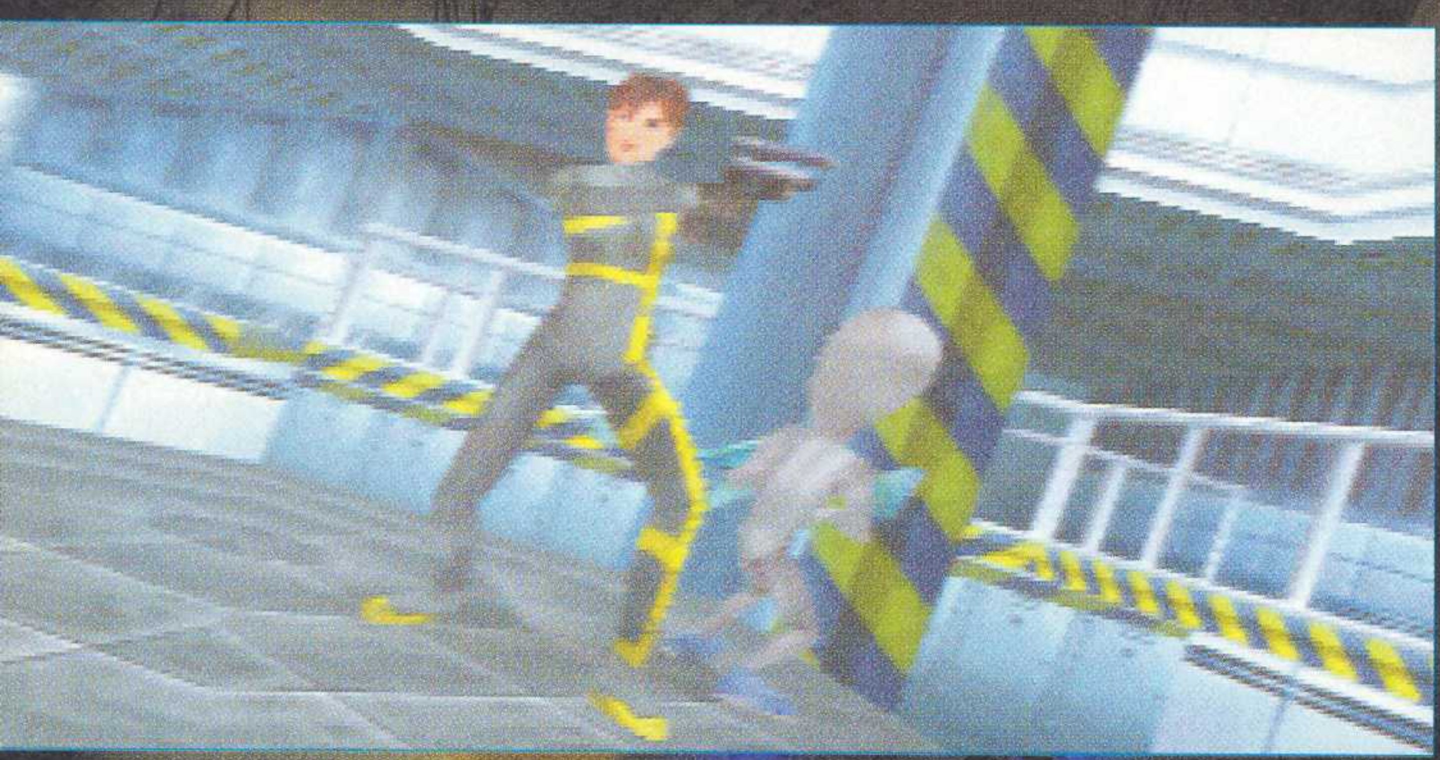
Name	Besonderheiten
PeaceSim	Liebt den Frieden und hasst Waffengewalt, weshalb er alle Wummen einsammelt.
ShieldSim	Anstatt sich mit Waffen zur Wehr zu setzen, schützt sich dieser Sim mit Schilden.
RocketSim	Liebt Raketenwerfer und andere Großkaliber über alles und setzt sie auch ein.
KazeSim	Wenn dieser Sim hinter euch her ist, dann gute Nacht! Er gibt alles, um jemanden zu töten.
FistSim	Verabscheut Waffengewalt wie der PeaceSim, schlägt aber kräftig zu.
PrySim	Sucht sich nur geschwächte Gegner aus, um es einfacher zu haben.
CowardSim	Der Schisser unter den Sims. Läuft ständig davon und schießt nur im Notfall.
JudgeSim	Gerechtigkeitsliebend hat er es immer auf den jeweils führenden Spieler abgesehen.
FeudSim	Heftet sich an die Fersen eines ausgesuchten Gegners – und das für den Rest des Spiels.
SpeedSim	Ist durch seine unglaubliche Geschwindigkeit ein ernst zu nehmender Gegner.
TurtleSim	Hat ein eigenes Schild, das doppelt so stark ist wie die, die es zu finden gibt.
VengeSim	Wenn ihr einen Sim dieser Gattung erledigt, sinnt dieser auf Rache.

Wenn ihr euch ein eigenes Szenario mit den entsprechenden Bot-Einstellungen, einem ausgesuchten Level, den Regeln (Zeit- und Treffer-Limit, beleuchtete Gegner und Items, Handicap für bestimmte Teilnehmer) erstellt habt, lässt es sich auf dem Modul oder einem Controller-Pak abspeichern. Wer sich nicht diese Mühe machen will, kann auf insgesamt 30 Challenge-Level zurückgreifen, in denen bestimmte Vorgaben wie Kills oder Verteidigung eines zuvor eroberten Bereichs für einen angegebenen Zeitraum erfüllt werden müssen.





Zweimal dieselbe Szene: auf dem linken Bild jedoch in High-Res-Auflösung, während rechts die Low-Res-Darstellung aktiviert ist. Besonders an der Waffe lässt sich rechts ein stärkerer Treppcheneffekt beobachten



Zusammen mit dem freundlichen und hilfsbereiten Alien Elvis macht ihr euch auf, in einem Alien-Mutterschiff so richtig für Stimmung zu sorgen. Die nötigen Argumentationsverstärker habt ihr auf jeden Fall mit dabei

Er zückt plötzlich eine Pistole, um mit ihr die Terminals zu zerstören. Geistesgegenwärtig legt ihr auf ihn an und pustet ihm sein Lebenslicht aus. Weitere Missionen finden unter anderem in einem Raumschiff, einer Eiswüste mit verwinkelten Gängen in einem Gletscher, der Einsatzzentrale Joannas und der Air Force One, dem privaten Jumbojet des Präsidenten der USA statt.

Ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad kommen nicht nur neue Missionsziele hinzu, sondern auch die Gegner werden um einiges gerissener und schießfreudiger. Zusätzlich wird die Munition immer knapper – Kopfschüsse und schlagende Argumente sind dann unabdingbar –, und nur echte Profis werden jemals den Perfect-Agent-Schwierigkeitsgrad meistern. Zudem gibt es in manchen Abschnitten neue Bereiche, die entweder über Teleporter oder plötzlich geöffnete Türen zu erreichen sind. Dadurch könnt ihr euch für sehr lange Zeit mit Joannas Abenteuern unterhalten, ohne dass Langeweile aufkommt. Damit das auf gar keinen Fall passiert, haben die Jungs von Rare auch noch einige Bonusspielarten integriert, die euch vor Freude in die Luft springen lassen. So könnt ihr zusammen mit einem Freund sämtliche Missionen gemeinsam per Splitscreen durchzocken, euch gegenseitig Rückendeckung geben und Überraschungsangriffe planen. Es gibt nichts Schöneres, als sich von hinten an einen Gegner anzuschleichen, der gerade vom Kumpel abgelenkt wird, und ihm entweder mit der Entwaffnungsfunktion die Knarre aus den Händen zu reißen oder ihn direkt abzumurksen. Selbstverständlich könnt ihr euch dann auch die Missionsziele aufteilen, denn wer sagt denn, dass ihr immer zusammenbleiben müsst? Während der eine dann mithilfe der Spionagekamera ein Bild von wichtigen Forschungseinrichtungen schießt, kümmert sich der andere um die Eingabe des Codes an einem Terminal oder beseitigt schon einmal eine Vielzahl an Gegnern. Auch ein Wettschießen ist nicht zu verachten. Die Statistik am Ende eines jeden Levels gibt dann genau Auskunft darüber, wie viele Feinde mit welcher Waffe und auf welche Art eliminiert wurden.

Sollte es euch irgendwann auf den Nerv gehen, eurem Freund immer den Rücken freizuhalten, oder habt ihr Lust auf ein wenig Abwechslung, dann wählt ihr einfach den Counter-Modus an. In diesem agiert einer als Joanna, während der andere in die Rolle eines Gegners schlüpft – und das in jedem der Level, die auch im Solomodus zur Verfügung ste-

NEGATIV

Ruckeln bei Kameraschwenks im High-Res-Modus, Exp. Pak für Solomissionen nötig

Noch nie war es so wertvoll wie heute!

Wer kein Expansion Pak besitzt oder in seine Konsole eingesetzt hat, wird einige Überraschungen erleben, denn viele der Features des Spiels sind nur mit diesem Zubehörteil anwählbar. Die folgende Liste gibt euch einen Überblick darüber, auf was ihr ohne die Speichererweiterung verzichten müsst.

Features	ohne EP	mit EP
Multiplayer-Challenges	•	•
Solo-Missionen	-	•
1–2-P.-Multiplayer	•	•
1–4-P.-Multiplayer	-	•
1–2-P.-Koop.-Modus	-	•
1–2-P.-Counter-Modus	-	•
Bis zu acht Bots (Multiplayer)	•	•



Waffenwahnsinn

Waffennarren aufgepasst! Bei *Perfect Dark* steht euch ein Arsenal aus insgesamt 40 Wummen zur Verfügung. Eine kleine Auswahl wollen wir euch hier schon einmal vorstellen.

Laptop Gun



Magazin: 50 Schuss
Die Laptop Gun lässt sich wunderbar tarnen, gleicht sie doch im zusammengeklappten Zustand einem funktionsfähigen Laptop. Wenn ihr sie aktiviert, entfaltet sie sich jedoch in Bruchteilen einer Sekunde und stellt dann eine effektive Waffe dar.
Zweite Funktion: Tarnmodus



CI 2010 – Sniper Rifle

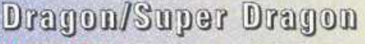


Magazin: 8 Schuss
Die Sniper Rifle ist ein Präzisionsgewehr, mit dem ihr auch auf hunderte von Metern noch punktgenau treffen könnt. Sie ist vor allem im Zweispieler-Kooperationsmodus hilfreich, um dem Partner aus einem sicheren Versteck heraus Feuerschutz zu geben.
Zweite Funktion: Kriecht, während ihr schießt.

Dy357 – Magnum



Magazin: 6 Schuss
Mit der Magnum tragt ihr eine schwere Handfeuerwaffe bei euch, mit der ihr eure Gegner so richtig von den Beinen holen könnt. Auch im Mehrspieler-Modus wird sie schnell von euren Feinden gefürchtet – erst recht, wenn ihr mit zweien gleichzeitig auf Punktejagd geht.
Zweite Funktion: Schlagt eure Gegner mit der Magnum k. o.!



Dragon/Super Dragon



Magazin: 30 Schuss + 6 Granaten (Super Dragon)
Wer die Dragon in seinem Besitz hat, darf sich über eine der modernsten Technologien in der Waffentechnik freuen. Die Dragon feuert schnell und präzise, wobei vor allem die zweite Funktion in scheinbar aussichtslosen Situationen die Rettung bedeuten kann.
Zweite Funktion: Dragon: Setzt die Dragon als Mine ein, die bei Annäherung eines Gegners in die Luft geht. Super Dragon: Granatwerfer.

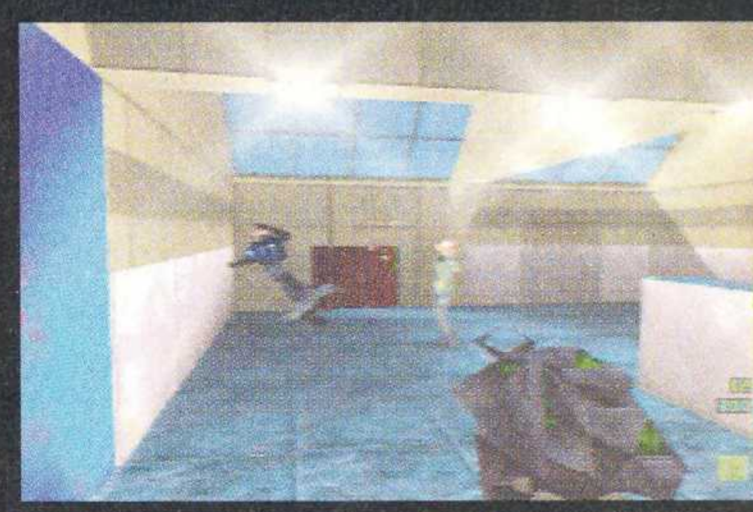
K12 Devestator



Magazin: 8 Granaten
Ein Granatwerfer par excellence ist die K12 Devestator. Mit ihr lassen sich bis zu acht Granaten schnell hintereinander abfeuern, wodurch große Gegneransammlungen erledigt werden können.
Zweite Funktion: Ihr könnt Granaten in Wände schießen. Dort explodieren sie nach ein paar Sekunden.

hen. Als Verbündeter der bösen Buben könnt ihr dann unbehelligt durch die Gänge schleichen und euch auf die Lauer nach der Heldin legen. Allerdings besitzt ihr auch nur die sehr begrenzte Energie eines der computergesteuerten Gegner und seid meistens schon mit zwei oder drei Schüssen erledigt. Das kann ja nicht so spannend sein, meint ihr? Weit gefehlt! Denn wenn das Leben eines Fieslings ausgehaucht ist, wechselt ihr automatisch in die Rolle eines anderen noch vitalen Finsterlings und könnt erneut auf die Jagd gehen. Bei Einnahme einer Zyankali-Kapsel wird das Ableben sogar forciert, damit ihr schneller wieder zu dem Ort des Geschehens gelangt, wenn ihr euch einmal in den verwinkelten Gängen verlaufen haben solltet.
Ihr seht schon: *Perfect Dark* ist nur so vollgestopft mit Spielmodi, coolen Ideen und Spannung. Glücklicherweise können die grafische Gestaltung genauso wie der Sound da locker mithalten. Neben den erwähnten grandiosen Animationen besticht die Optik durch detaillierte und abwechslungsreiche Texturen, beeindruckende Echtzeit-Lichteffekte, die vor allem dann zum Tragen kommen, wenn ihr eine Lampe ausschießt und einen kompletten Korridor verdunkelt. Zudem läuft im Low-Res-Modus alles äußerst flüssig ab – in High-Res ruckelt es hingegen bei Kameraschwenks auffällig –, und ihr habt eine herrliche Fernsicht. Der Sound entzückt durch viele, qualitativ hochwertige Sprach- und Sound-Samples sowie stimmungsvolle Musikstücke euer Ohr.
Perfect Dark hält, was es versprochen hat. Die audiovisuelle Gestaltung zeigt euch, welche Power in dem N64 steckt, und die vielen Modi werden euch für lange Zeit bei der Stange halten. Da inzwischen eigentlich jeder Spieler ein Expansion Pak besitzen sollte, werden wohl nur wenige in den sauren Apfel beißen müssen, noch ein paar Mark mehr zu investieren. Trotzdem ist es ärgerlich, dass ohne dieses Zubehörteil ausgerechnet die Solomissionen nicht anwählbar sind. Zusammen mit dem ruckeligen High-Res- und dem etwas zu langsamen Vierspieler-Modus (nur wenn zusätzliche Sims aktiviert wurden) sorgt das für das Minus hinter der Eins. Ansonsten ist *Perfect Dark* wirklich perfekt!

Holger Reher



Die Lichteffekte sind vom Allerfeinsten. Der Clou: Ihr könnt sämtliche Lichtquellen im Spiel durch Beschuss zerstören





Genre:
Rennspiel

Hersteller:
Nintendo

Entwickler:
Left Field Productions

Preis:
ca. DM 150

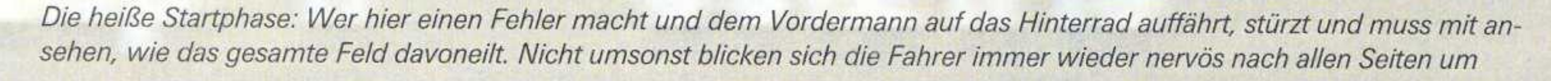
EXCITEBIKE 64

Viele hätten sich den Nachfolger des NES-Rennspielhits* Excitebike *schon für das SNES gewünscht. Doch erst mit der Power von 64 Bit im Rücken stürzt sich* Excitebike 64 *ins Rennen um die Gunst der Motocross-Fans.

UNABHÄNGIGES TOTAL! Genial GÜTESIEGEL

IMPORT





Die heiße Startphase: Wer hier einen Fehler macht und dem Vordermann auf das Hinterrad auffährt, stürzt und muss mit ansehen, wie das gesamte Feld davoneilt. Nicht umsonst blicken sich die Fahrer immer wieder nervös nach allen Seiten um

Wenn ihr das Knattern der Motoren genauso liebt wie den Geruch von Benzin, wenn ihr gewagte Sprünge ebenso faszinierend findet wie heiße Kopf-an-Kopf-Rennen um den Spitzenplatz, und wenn ihr keinerlei Angst vor heftigen Unfällen bei hoher Geschwindigkeit oder auf rutschigem Boden habt, dann seid ihr bei *Excitebike 64* genau richtig.

Die Saisonmeisterschaft stellt den Hauptmodus des Spiels dar. In insgesamt drei Schwierigkeitsstufen (Novice, Amateur und Profi) müsst ihr in zwei bis vier Klassen à fünf Strecken am Ende ganz oben auf dem Treppchen stehen, um eine Runde weiterzukommen und diverse Bonus-Games (siehe Kasten) freizuschalten. Spielt ihr im Schwierigkeitsgrad „Novice", warten die Bronze- und Silberklasse auf euch, bei „Amateur" kommt die Goldklasse hinzu, bevor ihr unter den Profis auch noch die Platin-Strecken bewältigen müsst. Bis auf die letztgenannten setzt sich jede Klasse aus drei Indoor- und zwei Outdoor-Tracks zusammen, auf denen drei beziehungsweise zwei Runden absolviert werden. Bei den Platin-Strecken gibt es jedoch drei Aussenkurse zu befahren.

Pro Rennen werden Punkte verteilt. Der Sieger erhält fünf, der Zweitplatzierte drei, der Dritte zwei und der Vierte einen. Nummer fünf und sechs gehen leer aus. Insgesamt sind also fünf computergesteuerte Fahrer mit am Start, und bevor ihr auch nur in die Nähe eines Sieges kommt, müsst ihr euch erst einmal dieselbe raue Gangart aneignen, wie sie die Computer-Rüpel an den Tag legen. Da wird gedrängelt, in der Kurve die Spur geschnitten und bei Sprüngen gern schon einmal auf dem Kopf eines anderen Fahrers gelandet. Stürze bleiben dabei nicht aus und kosten viel Zeit und nicht selten wertvolle Plätze, denn neben einer ungeheuren Aggressivität zeichnen sich die Gegner auch durch perfektes Handling ihres Krads aus und nutzen jeden eurer Fehler zum gnadenlosen Überholen.

Damit auch ihr sämtliche Kniffe der ziemlich anspruchsvollen Lenkung beherrscht, solltet ihr als Erstes den Trainingsmodus durchexerzieren. In mehreren kleinen Lektionen erlernt ihr darin nach und nach das Gasgeben, Bremsen,







Auf der Baustelle könnt ihr euch so richtig austoben. Es gibt jede Menge alternative Fahrwege und viele Möglichkeiten, die coolsten Supersprünge anzusetzen

POSITIV
Anspruchsvolle Steuerung, fantasievolle Strecken, viele Modi, flüssige Grafik

In-die-Kurve-legen, Springen und auch das absichtliche Umschmeißen eines gegnerischen Motorrads. Besonders wichtig ist der Umgang mit dem Turbo, der es euch ermöglicht, sehr hohe und meterweite Sprünge anzusetzen oder nach einem Sturz schnell wieder in die Gänge zu kommen. Dieses Hilfsmittel steht euch aber nicht ununterbrochen zur Verfügung. Übertreibt ihr, überhitzt euer Motor, und das Krad bewegt sich für ein paar Sekunden scheinbar im Schneckentempo fort. Ein Pfeil am rechten unteren Bildschirmrand gibt jederzeit Auskunft darüber, wie lange ihr den Turbo noch einsetzen dürft, und ein alarmierender Piepton warnt in der kritischen Phase. Dann heißt es, vom Gas zu gehen und dem Motor eine kleine Abkühlung zu gewähren. Noch besser ist es, wenn ihr in solch einer Situation einen Gegner vom Bock holt, indem ihr euch vor ihn setzt und er auf euer Hinterrad auffährt. Dann schnellt der Hitzeanzeiger nämlich wieder in seine Ausgangsposition zurück. Ihr merkt schon, dass ihr bei *Excitebike 64* richtig viel zu tun habt und kaum einmal verschnaufen könnt. Negativ ist dabei nur, dass man in einigen Situationen das Gefühl hat, dass man tun und lassen kann, was man will, und die Computer-Fahrer trotzdem an einem vorbeiziehen. Besonders in der Profirunde werdet ihr das eine oder andere Mal am Rande eines Wutanfalls sein, wenn ihr kurz vor dem Ende der letzten Runde noch eingeholt werdet. Auch die Reihenfolge, in der die Fahrer durchs Ziel gehen, scheint auf der höchsten Schwierigkeitsstufe durch das eigene bisherige Abschneiden festgelegt zu werden. Wenn ihr zum Beispiel vor dem letzten Rennen knapp in Führung liegt, so könnt ihr davon ausgehen, dass – falls ihr nicht selbst den Sieg erringt – ausgerechnet der Gegner gewinnt, der euch in der Gesamtwertung noch einholen konnte. Selbst wenn ihr ihn zu Beginn des Rennens zu Fall bringt und danach einen furiosen Ritt hinlegt, könnt ihr mit Entsetzen beobachten, wie er sich enorm schnell durch das Feld wieder an euch herangekämpft hat und euch scheinbar mühe-



Bonusspiele

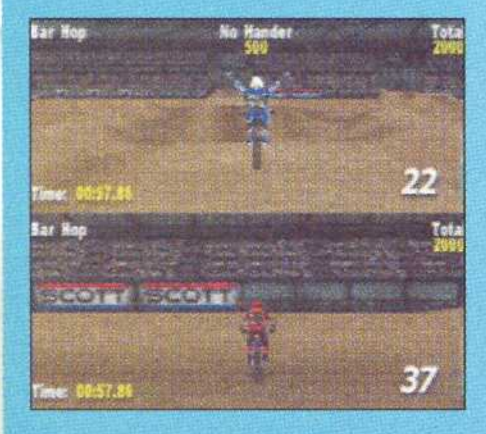
DESERT (1 SPIELER)

Bei diesem Spiel müsst ihr in einer Wüstenlandschaft als erster Fahrer zehn Lagerfeuer orten, mit dem Motorrad erreichen und durch das Darüberfahren zum Erlöschen bringen. Da sich die Umgebung bei jedem Versuch neu generiert, müsst ihr immer wieder eine frische Herausforderung bestehen.



STUNT COURSE (1–4 SPIELER)

Jeder Fahrer beherrscht ein Stunt-Repertoire von zirka 16 spektakulären Manövern. Darüber hinaus hat jeder Motocross-Freak noch einen ganz persönlichen Special-Move drauf, der im Stunt-Course-Modus für reichlich Punkte auf dem Konto sorgt. Bis zu vier Spieler können sich in einer speziellen Arena miteinander messen.



ORIGINAL EXCITEBIKE (1 SP.)

Durch das Bestehen des Trainingsmodus wird der NES-Klassiker anwähl- und spielbar. Nostalgisch sentimentale Gefühle kommen auf, wenn ihr noch einmal in schönster 2-D-Darstellung die verschiedenen Strecken und die „spektakulärsten" Sprungkombinationen meistert. Dabei wird deutlich, dass bereits damals die Steuerung äußerst gelungen war.



SOCCER (2–4 SPIELER)

Einen gigantischen Fußball gilt es beim Soccer ins gegnerische Tor zu treiben. Durch geschicktes Dagegenfahren lässt sich das riesige Spielgerät bewegen, doch wenn bis zu vier Mitspieler dieses Manöver gleichzeitig versuchen, wird es ganz schön schwierig, aber auch überaus spaßig, einen Punkt zu erzielen.

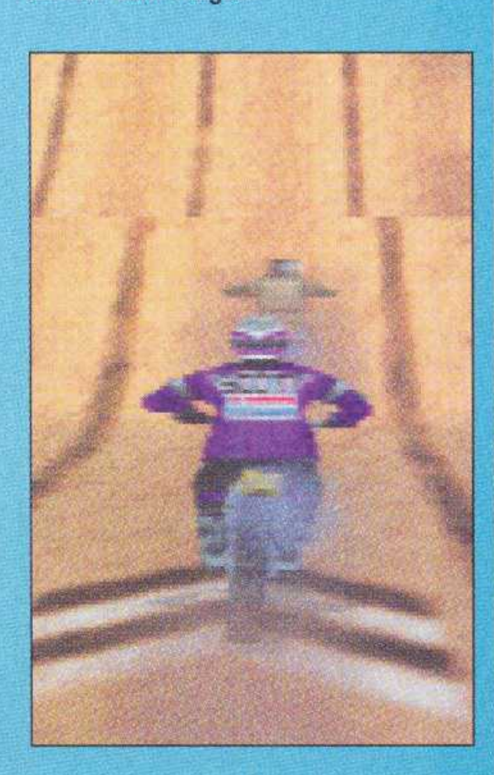


HILLCLIMB (1–4 SPIELER)

Als äußerst knifflig stellt sich diese Aufgabe für ein bis zwei Spieler heraus. Innerhalb eines Zeitlimits müssen drei Streckenabschnitte bewältigt werden, die steil und enorm uneben einen Berg hinaufführen. Nur mit dem nötigen Fingerspitzengefühl und dem geschickten Einsatz des Turbos erreicht ihr sicher den Gipfel.

EXCITE 3D (1 SPIELER)

Das ist der Hammer! Wenn ihr auch den Platin-Cup und die anschließenden fünf einrundigen Rennen gegen einen Fahrer gewinnt, dürft ihr bei Excite 3D antreten. Dabei handelt es sich um einen Track aus dem Original-Excitebike, der in 3D nachgebaut wurde und entweder in der Verfolgerperspektive oder von der Seite dargestellt befahren werden kann. Dabei kommen dann auch die guten alten Brems- und Turbofelder wieder zum Tragen.





Congo Course

Ein malerischer Wasserfall stürzt sich im Hintergrund in die Tiefe, und Palmen säumen die kurven- und hügelreiche Strecke. Wer hier sein Krad nicht vollkommen beherrscht, riskiert einen Abflug, der nicht selten den Sieg oder sogar das Ergattern auch nur eines einzigen Punkts kostet.

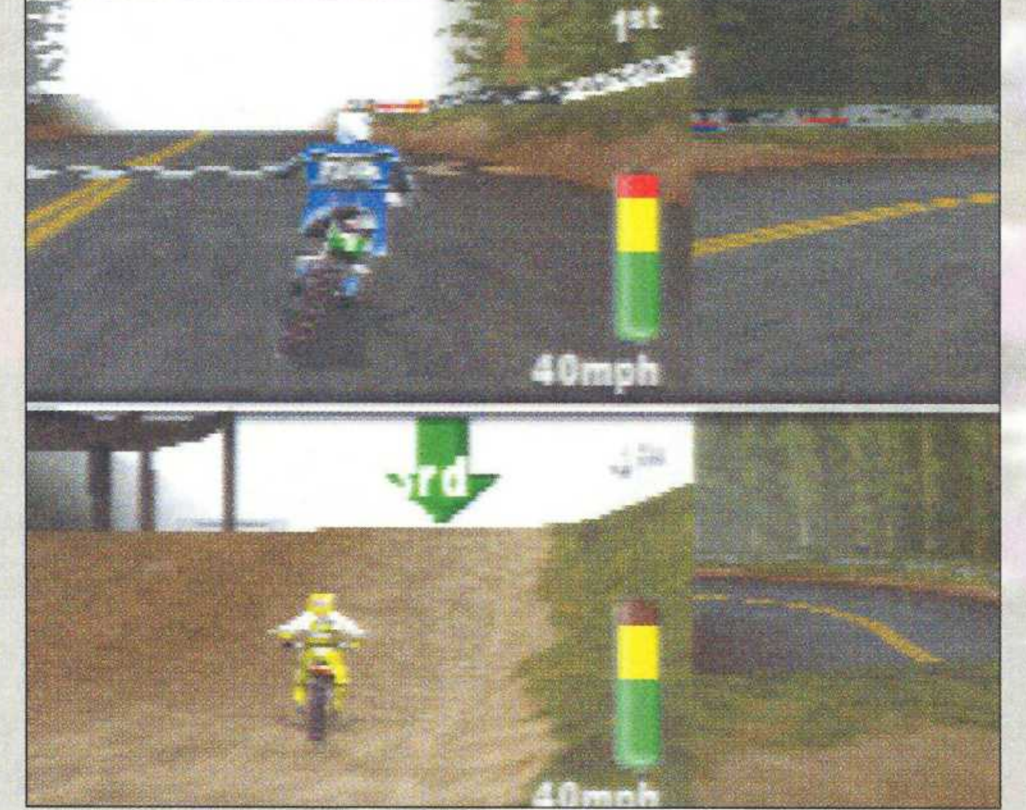


los überholt.
Nur wer wirklich jede der fünf Profistrecken perfekt beherrscht, hat eine Chance auf den Sieg, und wer sich von dem enorm hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lässt, findet für lange Zeit eine echte Herausforderung. Daneben gibt es noch den Time-Trial-Modus, in dem auf sämtlichen bereits erspielten Strecken noch einmal um die Bestzeit gefahren werden kann. Zudem eine Spielart, in der ihr jede Strecke ohne Punktewertung allein oder mit bis zu drei Freunden gegen CPU-Gegner absolvieren dürft, und einen Editor. Mit diesem lassen sich, ruck, zuck, kleinere Indoor-Kurse selbst kreieren und auf Modul und/oder Controller Pak sichern. Grafisch besticht *Excitebike 64* durch abwechslungsreiche, mit jeder Menge Randobjekten bestückte und zum Teil beinahe fotorealistisch texturierte Außenkurse. Ihr fahrt unter anderem an den schroffen Felsen riesiger Cañons vorbei, macht eine großflächige Baustelle mit Baggern und Stahlträgern unsicher oder heizt durch den Tiefschnee einer wunderschönen Winterlandschaft. Jede Strecke bietet mehrere Abkürzungen oder alternative Fahrwege, die zum Teil erst ab der zweiten Runde zugänglich sind. Doch Vorsicht! Meistens müsst ihr eine besondere fahrerische Leistung bringen, damit aus der vermeintlichen Abkürzung nicht ein zeitaufwendiges Debakel wird. Um in den Bergen ein paar Sekunden gutzumachen, müsst ihr euch mitten in einem Sprung schon in die nächste Kurve legen und dann mit Fullspeed auf einen Bahnübergang

Lefty's Mill

Auf diesem Kurs spielt Wasser eine große Rolle. Am Anfang ist sehr viel Gefühl gefragt, damit ihr nicht beim Überqueren eines Flusses, auf dem mehrere Baumstämme schwimmen, stürzt. Auch am Ende müsst ihr den Fluss noch zweimal passieren. Eine schwierig zu erreichende Holztrasse stellt die einzige Abkürzung dar.

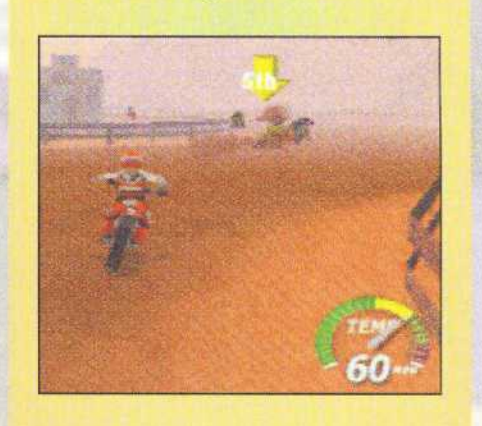


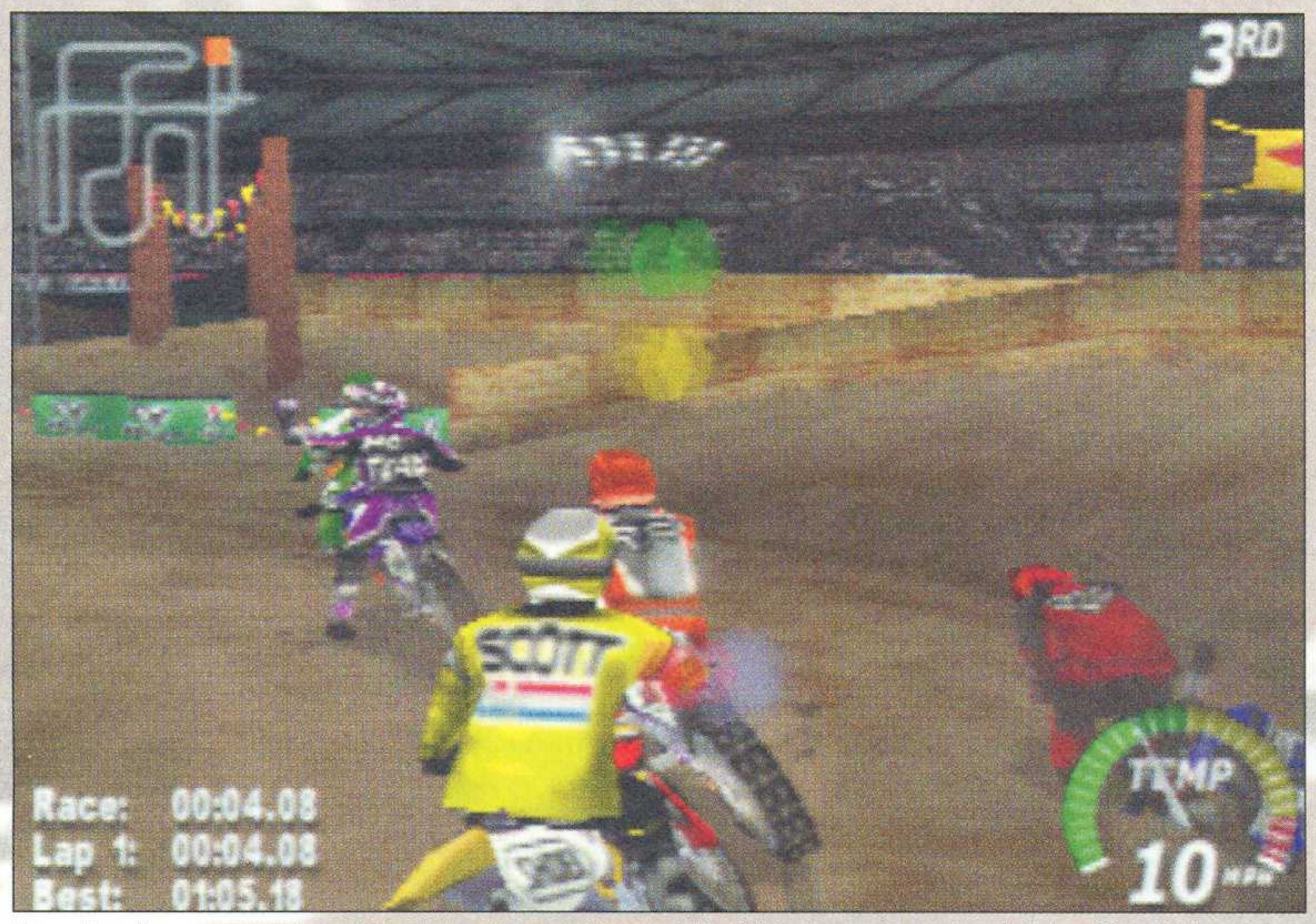


Der Vierspieler-Modus läuft flüssig und die Steuerung reagiert wunderbar direkt. Einziges Manko ist der Nebel im Hintergrund, der aber die Orientierung nicht stört

Goldmine

Ihr durchfahrt zunächst eine verlassene Goldgräbersiedlung, die viele Möglichkeiten für abkürzende Sprünge, aber auch schwierige Kurvenpassagen bietet. Danach geht es einen steilen Anstieg hinauf in die Berge, in denen ihr sehr bewusst mit dem Turbo umgehen müsst.





Besonders die engen Wenden auf den Indoor-Kursen müssen mit Vorsicht genommen werden. Auf dem Bild seht ihr, wie sich der Herr in Lila so richtig darüber freut, dass ihm der Fahrer in Rot auf das Hinterrad aufgefahren und heftig gestürzt ist

zurasen. Wenn ihr dann noch den Turbo richtig einsetzt, fliegt ihr über die beiden vorbeidonnernden Güterzüge und habt es nicht mehr weit bis ins Ziel. Macht ihr hingegen einen Fehler, kostet euch die Kollision mit den Schienenfahrzeugen eine Menge Zeit. Die Indoor-Tracks sind naturgemäß ein wenig schlichter, sehen aber ebenfalls sehr realistisch aus, was durch aufwirbelndem Sand und Bremsspuren noch verstärkt wird.

NEGATIV

Sehr schwierig, Frusterlebnisse durch unbarmherzig fahrende CPU-Gegner

Excitebike 64 ist ein hervorragendes Rennspiel mit flüssiger und detaillierter Grafik sowohl im Ein- als auch im Mehrspieler-Modus – dort verringert sich nur die Sichttiefe durch den integrierten Hintergrundnebel um einiges – und vielen, fantasievoll angelegten Strecken. Dazu kommt eine Steuerung, die einiges an Übung verlangt, dann aber so in Fleisch und Blut übergeht, dass man sein Motorrad wirklich in allen Situationen beherrscht. Ein lockeres Herumfahren gibt es dabei jedoch nicht. Vielmehr ist ständige Aufmerksamkeit angesagt, und diejenigen von euch, die bei schwierigen Spielen dazu neigen, einen unkontrollierten Wutanfall zu bekommen, sollten schon einmal alle zerbrechlichen Gegenstände aus der näheren Umgebung der Konsole entfernen. Der Time-Trial-Modus, die vielen Extra-Games sowie der Editor stellen Boni dar, die den Langzeitmotivationsfaktor in die Höhe treiben und euch auch nach dem Sieg auf allen Kursen bei der Lenkstange halten.



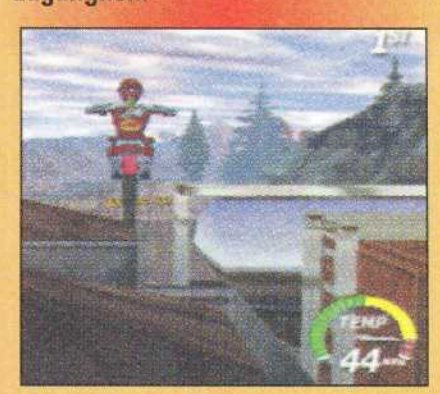
Rain Forest

Vorbei an Holzhütten und exotischen Pflanzen in üppigem Grün geht es auf dem Rain-Forest-Kurs. Bei strömendem Regen ist es ziemlich schwierig, das Motocross-Rad auf dem rutschigen Boden auf sehr unebenen und kurvigen Strecke zu halten. Besonders die vorletzte Kurvenkombination hat es in sich.



Gravel Pit

Hoch in den Bergen findet das Rennen auf der Gravel-Pit-Strecke statt. Die schroffen Felsen bieten die Kulisse für enorm hohe Sprünge über die vielen Kuppen und den spektakulären Jump über die beiden Güterzüge. Ab der zweiten Runde wird außerdem eine weitere Abkürzung zugänglich.



Blizzard Blizz

Der einzige Schneekurs lässt euch leider keine Zeit, die wunderschöne Winterlandschaft zu genießen. Ihr habt viel zu sehr damit zu tun, die unterschiedlichen Bodenverhältnisse zu bewältigen. Neben festem Schneeuntergrund geht es noch über Glatteis und durch meterhohen Tiefschnee.





Gameplay 1-

Eine anspruchsvolle Steuerung und herausfordernde Rennen prägen *Excitebike 64*.

Dauerspaß 1-

Nicht zuletzt durch den Editor und die Extraspiele wird Langzeitmotivation garantiert.

Grafik 1-

Viele Details am Streckenrand und realistische Fahreranimationen – und alles ohne Ruckeln!

Sound 2-

Die Motorensounds sind ein wenig zu hochtonig, und es gibt nur ein Musikstück.

Modulspeicher	ein Spielstand/Editor-Daten
Passwörter	nein
Controller Pak	40 Seiten für Ghost/Editor-Daten
Rumble Pak	ja
Expansion Pak	High-Res-Modus

Spieler	1–4 (simultan)
Level	22 Strecken
Schwierigkeit	mittel bis hoch
Bildschirmtexte	englisch
Speicherkapazität	256 MBit
Erhältlich	als Import (us)

FAZIT 1-



Charts-Erklärung für Einsteiger, Hobby-Mathematiker, Statistiker und all jene, die sich schon immer fragten, was auf diesen Seiten eigentlich abgeht und wie sie zustande kommen:

Neben den markanten Titelbezeichnungen der jeweiligen Rubriken befinden sich Kästen, in denen gezielt auf den Inhalt der jeweiligen Charts hingewiesen wird. Ein Pfeil in Kombination mit einer Zahl gibt Aufschluss über die Platzierung im Vormonat, Neueinsteiger werden mit „NEU!" gekennzeichnet, und die Marke „re-entry" bedeutet, dass ein Spiel erneut in die Charts gekommen ist. So weit, so gut. Nun zu den Details. Wir haben das Berechnungssystem verfeinert. Inzwischen entscheidet nicht mehr nur der Index eines Spiels, sondern auch und vor allem ein Punktesystem über die Platzierung. Jede eurer Zuschriften wird nach diesem System ausgewertet. Setzt ihr einen Titel auf Platz eins, bekommt er am meisten Punkte, ein Spiel auf Platz zehn dementsprechend am wenigsten. Der Index: Zu Beginn der Auswertung zählen wir die Punkte für jedes Spiel zusammen. Dann zählen wir alle Briefe, in denen das jeweilige Spiel unter den Top Ten war, multiplizieren diese Zahl mit sich selbst und teilen das Ganze durch die Punktesumme des Spiels. Schon haben wir den Index! Dank dieser kleinen Rechenaufgabe wissen wir (und ihr), wie nahe zwei Titel beieinander liegen und können zudem unterschiedliche Charts miteinander vergleichen. So, und nun viel Spaß mit den Charts! *schrøder*

N64

Wer Abwechslung sucht, wird hier fündig. Die N64-Charts der TOTAL!-Leserschaft sind dank eurer zahlreichen Zuschriften ständig in Bewegung. Topneuheiten und Klassiker reihen sich Monat für Monat nach eurem brandaktuellen Spielverhalten neu ein.



Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
1	THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME	Action/Adventure	1	12/98	21,3	●
2	DONKEY KONG 64	Jump&Run	1	12/99	17,4	●
3	SUPER SMASH BROS.	Prügelspiel	3+	1/00	9,2	▲ 8
4	INDIZIERT	F. P. Shooter • Rare		10/97	6,5	3 ▼
5	POKÉMON STADIUM	Pokémon	2-	4/00	5,9	NEU!



Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
6	JET FORCE GEMINI	T. P. Shooter	2+	11/99	4,9	▲ 10
7	MARIO KART 64	Rennspiel	1-	6/97	4,6	6 ▼
8	BANJO-KAZOOIE	Jump&Run	1	7/98	3,8	5 ▼
9	ISS 98	Sport	1	9/98	3,6	●
10	MARIO PARTY	Spielesammlung	2+	3/99	3,4	▲ 14
11	F-ZERO X	Rennspiel	1-	6/99	3,3	7 ▼
12	SUPER MARIO 64	Jump&Run	1	3/97	2,9	4 ▼
13	WWF WRESTLEMANIA 2000	Prügelspiel	2+	1/00	2,6	▲ 15
14	MARIO GOLF	Sport	1-	9/99	2,5	11 ▼
15	TONY HAWK'S SKATEBOARDING	Sport	1-	4/00	1,7	NEU!

SNES

Geringfügige Änderungen bestimmen das Antlitz eurer SNES-Charts. Die beliebtesten Klassiker stehen längst fest, und doch, es gibt mehr als zehn Software-Perlen, die auf euer Geheiß immer wieder um die begehrte Aufnahme in den illustren Kreis dieser Top Ten buhlen.



Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
1	SECRET OF MANA	Action/Adventure	1-	12/93	7,1	●
2	THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST	Action/Adventure	1	8/94	6,3	●
3	HARVEST MOON	Strategie	2+	11/97	4,8	●
4	LUFIA	Rollenspiel	1-	2/97	4,3	▲ 5



Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
5	SUPER MARIO KART	Rennspiel	1	10/93	4,2	4 ▼
6	SECRET OF EVERMORE	Action/Adventure	1-	2/97	3,5	▲ 10
7	DONKEY KONG COUNTRY	Jump&Run	1-	1/95	3,3	●
8	DKC 3 – DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE	Jump&Run	1-	1/96	2,2	●
9	DKC 2 – DIDDY'S KONG QUEST	Jump&Run	1-	1/96	2,1	6 ▼
10	TERRANIGMA	Adventure	2+	1/97	1,8	9 ▼

TOTAL! Aufruf

Wirklich beeindruckend, was wir Monat für Monat an Zuschriften von euch bekommen. Weiter so, denn für eine möglichst repräsentative Erstellung der Leser-Charts benötigen wir wieder zahlreiche Einsendungen zu allen Systemen! N64, SNES und GB(C) mit jeweils zehn Stellen sowie NES, Flop und Most Wanted mit jeweils fünf Stellen. Um den Klassiker des Monats zu ermitteln, reicht eine einzige Nennung. Für die Special-Charts der TOTAL! 9/2000 stellen wir diesmal die folgende Frage: Welche der auf der E3 vorgestellten Spieletitel (siehe Messe-Special, Seiten 6–18 in dieser Ausgabe) haben euch am meisten beeindruckt? Schickt uns bitte die Top-Ten-Auflistung eurer E3-Special-Most-Wanted-Charts!

TOTAL! Anderes

Am 29. Juni startet der Anime-Streifen *Perfect Blue* von Satoshi Kon in unseren Kinos. Heldin Mima hat eine mordende Doppelgängerin. Während Mima dieser auf die Schliche kommen will, verliert sie zunehmend ihren Verstand. Abgedreht!



Special: Lieblingssportarten der Videospieler

Die Special-Charts stehen regelmäßig unter einem besonderen Motto. Meist handelt es sich dabei um eine Frage, die ein Thema betrifft, bei dem es egal ist, welche Nintendo-Konsole(n) ihr euer Eigen nennt.

Platz	Sportart	Index
1	FUSSBALL	17,9
2	EISHOCKEY	8,7
3	BASKETBALL	6,5
4	JETSKIING	5,9
5	WRESTLING	5,3
6	HANDBALL	4,4
7	TENNIS	3,6
8	BIATHLON	2,1
9	AMERICAN FOOTBALL	1,7
10	SNOWBOARDING	1,4

GB(C)

Die kleine Wanderkonsole läuft und läuft und läuft … und erfreut sich großer Beliebtheit. Dies verleiht den Game-Boy-Charts ihre Berechtigung und gibt euch die Möglichkeit, an der monatlichen Gestaltung der Tabelle der zehn besten Mini-Module für GB und GBC mitzuwirken.

Platz	Titel	Genre	Note	Test	Index	Vormonat
1	POKÉMON ROT & BLAU	Pokémon/RPG	1	10/99	13,5	●
2	THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING	Action/Adventure	1	11/93	9,1	●
3	HARVEST MOON GB	Strategie	2+	1/99	6,7	●
4	SUPER MARIO BROS. DELUXE	Jump&Run	1-	6/99	4,9	●
5	DRAGON QUEST MONSTERS	Pokémon/RPG	1-	2/00	4,3	NEU!
6	TETRIS	Puzzlespiel	1	7/97	3,1	●
7	WARIO LAND – SUPER MARIO LAND 3	Jump&Run	1-	6/94	3,0	re-entry
8	WARIO LAND II	Jump&Run	1	5/98	2,9	5 ▼
9	STRANDED KIDS	Rollenspiel	2+	1/00	2,1	re-entry
10	MISSION IMPOSSIBLE	Action/Adventure	1-	2/00	1,3	re-entry







GEWINNE MIT



Diesmal verlosen wir das N64-Modul *NFL QB-Club 99*!

Unter allen Charts-Einsendern verlosen wir jeden Monat ein (oder mehrere) Modul(e). Auf Wunsch auch von uns signiert – bitte gebt dazu euren Autogrammwunsch an! Um zu gewinnen, braucht ihr nichts weiter zu tun, als uns eure persönlichen System-Charts zu schicken. Wer einen Spieletipp (bitte mit Foto) abgeben möchte, ist dazu herzlich eingeladen. Ohne Adresse besteht allerdings kaum eine Gewinnchance, und mehrmaliges Einsenden hilft nichts, es unterstützt lediglich die Deutsche Post AG.

Einsendeschluss für die T! 9/2000 ist der 20.07.2000 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen wir viel Glück!

X-plain Verlag
TOTAL!-Charts
Friedensallee 41
22765
Hamburg

DER GEWINNER AUS TOTAL! 5/00:

Hallo, **Thomas Korz** aus Bad Kreuznach! Du bist der glückliche Gewinner des Monats. Dein *Destruction Derby 64*-Modul ohne Signatur der Redaktion ist bereits unterwegs oder sogar schon eingetroffen. Viel Spaß damit!





Spieletipp von Daniel Zimmer aus Mittweida

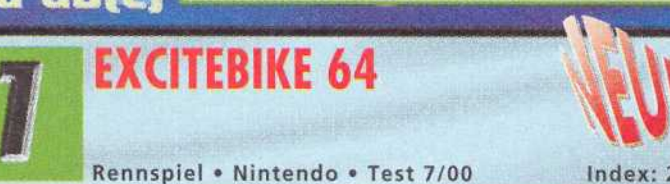
Lucky Luke – Color Edition (GBC)

Ich besitze schon seit einigen Wochen (Stand: 2. Mai 2000) das Game-Boy-Color-Modul *Lucky Luke,* und ich muss sagen, das Spiel ist ein echter Dauerbrenner in meinem Modulschacht.
Infogrames hat ein wahres Meisterwerk geschaffen. Die Bewegungsabläufe sind sehr gut gelungen, der Soundtrack hat Ohrwurm-Qualitäten und die Grafik ist schlichtweg ein Traum. Ich kann nur jedem zum Kauf dieses einzigartigen Jump&Runs raten.

Euer Daniel

RED- N64 und GB(C)

In den N64- und GB(C)-Charts der Redaktion findet ihr die Spiele aufgelistet, die am häufigsten in unseren privaten Modulschächten landen und unsere absoluten Hits sind.



1 EXCITEBIKE 64 – NEU! – Rennspiel • Nintendo • Test 7/00 – Index: 2,6



2 MARIO PARTY 2 – NEU! – Spielesammlung • Nintendo • Test 6/00 – Index: 1,6



3 PERFECT DARK – NEU! – F. P. Shooter • Rare • Test 7/00 – Index: 1,5



4 METAL GEAR SOLID (GBC) – Action/Adventure – Konami • Test 5/00 – Index: 1,3 – VORMONAT ●

5 DRAGON QUEST MONSTERS – Pokémon/RPG – Eidos Interactive • Test 2/00 – Index: 1,1 – NEU!

RED- Most Wanted

Auch Videospielredakteure haben Wünsche. Die Most-Wanted-Charts der Redaktion zeigen euch, nach welchen offiziell angekündigten N64- und GB(C)-Titeln es uns gelüstet.



1 CONKER'S BAD FUR DAY – NEU! – Action/Adv. • Nintendo • News 7/00 – Index: 2,8

2 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK – VORMONAT ▲ 3 – Action/Adv. • Nintendo • News 7/00 – Index: 2,2

3 INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL – NEU! – Action/Adventure • Factor 5 • News 7/00 – Index: 1,6

4 STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO – Shoot 'em Up – Factor 5 • News 7/00 – Index: 1,0 – NEU!

5 BANJO–TOOIE – Jump&Run – Rare • News 2/00 – Index: 0,8 – VORMONAT ▼ 4



N64-FLOPS

Eure N64-Flop-Charts weisen darauf hin, welche Entwickler nachsitzen müssen. Bis Besserung eintritt, gilt: Finger weg von diesen Titeln!



1 SUPERMAN – VORMONAT ● – Action/Adventure • Titus • Test 7/99 – Index: 8,1



2 CLAYFIGHTER 63 1/3 – VORMONAT ▲ 4 – Prügelspiel • Interplay • Test 11/97 – Index: 4,9

3 FIFA 64 – VORMONAT ● – Sport • Electronic Arts • Test 2/97 – Index: 3,7

4 DUAL HEROES – Prügelspiel – Hudson • Test 2/98 – Index: 3,2 – VORMONAT ▼ 2

5 CRUIS'N USA – Rennspiel – Midway • Test 5/97 – Index: 2,6 – VORMONAT ●



MOST WANTED

Euer N64-Wunschzettel fürs ganze Jahr, jeden Monat neu. Erlaubt ist, was gefällt, ob's angekündigt ist oder nicht.

1 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK – VORMONAT ● – Action/Adv. • Nintendo • News 7/00 – Index: 14,7

2 PERFECT DARK – VORMONAT ● – F. P. Shooter • Rare • Test 7/00 – Index: 9,5

3 BANJO–TOOIE – VORMONAT ▲ 4 – Jump&Run • Rare • News 2/00 – Index: 5,8

4 POKÉMON SNAP – Pokémon – Nintendo • News 7/00 – Index: 4,2 – VORMONAT ▼ 3



5 STAR CRAFT 64 – Strategie – Nintendo • Preview 9/99 – Index: 1,2 – NEU!

NES

Das ehrwürdige NES hat dank eurer stetigen Charts-Einsendungen hier seinen festen Platz.

1 THE LEGEND OF ZELDA – Action/Adventure – Note 2 • Test 3/96 – Index: 4,9 – VORMONAT ●





2 SUPER MARIO BROS. 3 – Jump&Run – Note 1 • Test 6/95 – Index: 2,9 – VORMONAT ▲ 4

3 ZELDA II – THE ADVENTURES OF LINK – Action/Adventure – Note 2 • Test 2/95 – Index: 2,4 – VORMONAT ▼ 2

4 SUPER MARIO BROS. – Jump&Run – Note 2+ • Test 7/94 – Index: 2,1 – VORMONAT ▼ 3

5 SUPER MARIO BROS. 2 – Jump&Run – Note 2 • Test 8/94 – Index: 0,6 – VORMONAT ●

TOTAL! INTERN

Wetter, Wetter, Wetter!

Wird's schlecht oder eher better? Angesichts der auf uns zurollenden Welle neuer Spiele ist die Frage nach gutem Wetter eigentlich relativ unwichtig. Denn mit dem richtigen Spiel darf es draußen durchaus auch mal in „Gießen strömen". Wenn man sich dann mit Freunden zu einer gemütlichen Runde zusammenfindet, können die Sorgen und Probleme des Alltags sich im Regen schwarz ärgern. Dank der *Gelben Edition* der trendigen Arena-Kämpfer ist auch auf dem Game Boy wieder richtig was los. Wir wünschen euch eine Menge Spaß mit eurer Konsole/euren Konsolen und hoffen trotzallem mal auf einen TOTAL! feinen Sommer.

	Perfect Dark → N64 → Seite 28	Excitebike 64 → N64 → Seite 34	Looney Tunes Collector Attacke vom Mars → GBC → Seite 27	Pokémon Gelb → GBC → Seite 65	Was ich über die E3-Messe und deren Neuheiten denke:
Pit Bevorzugte Genres: Sport, First Person Shooter Derzeitiges Lieblingsspiel: Perfect Dark (N64)	➤➤➤➤➤ Das lange Warten hat ein Ende! Joanna Dark debütiert auf dem N64 – und wie! Action pur, wohin man nur sieht. Wer First Person Shooter mag, für den ist *Perfect Dark* ein absoluter Pflichtkauf!	➤➤➤➤➤ Den Helm auf und die Maschine starten! *Excitebike 64* besticht durch seine hervorragende Grafik und eine extrem gute Spielbarkeit. Es macht viel Spaß, durch das Gelände zu schreddern.	➤➤➤➤ Marvin, dem Marsmenschen, fällt wirklich nichts Neues ein. Andauernd will er unsere gute alte Erde zerstören. Was für ein Glück, dass wir Bugs Bunny und seine Freunde haben, die uns retten.	➤➤➤➤ Pokémon-Anhänger bekommen endlich Nachschub. Diesmal trabt Pikachu, lieb wie er nun mal ist, andauernd hinter euch her, und ihr könnt den Bösewichtern Jessie und James Saures geben.	Diese Messe hat deutlich gezeigt, dass das N64 noch lange nicht platt ist! Es kommt zwar keine Software-Schwemme auf das Gerät zu, dafür ist aber die Qualität der zu erwartenden Games hoch!
 **schrader** Bevorzugte Genres: Action-Adventures, RPGs Derzeitiges Lieblingsspiel: Dragon Quest Monsters (GBC)	➤➤➤ Manchmal wünsche ich mir, ich könnte mich für F. P. Shooter begeistern. Es gelingt mir aber nicht einmal bei einem qualitativ derart hochwertigen Spiel wie *Perfect Dark*. Allen anderen, viel Spaß!	➤➤➤➤➤ Da hat sich Entwickler Left field aber mächtig ins Zeug gelegt. Herausgekommen ist ein Rennspiel, das herausfordert, dabei Spaß macht und über eine höllisch realistische Fahrzeugphysik verfügt.	➤➤➤➤ Duffy Duck, dem lispelnden Erpel, gehört meine ganze Sympathie. Leider ist der altkluge Hase meist mit von der Partie. Aber das fällt bei *Attacke vom Mars* ja nicht so sehr ins Gewicht.	➤➤ Pikachu rulez! Nee, wirklich, wenn er dürfte, würde er sich seine Lederjacke überziehen und ein paar übern Durst trinken. Aber leider darf er nicht, und deshalb ist die *Gelbe Edition* auch nix für mich.	Jetzt ist es wieder so weit! In Erwartung der nächsten Konsole (Dolphin) ziehen sich die Third-Party-Entwickler vom N64 zurück. Nintendo und Rare können aber fast im Alleingang für tolle Titel sorgen.
 **Akido** Bevorzugte Genres: Partyspiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Mario Party 2 (N64)	➤➤➤➤ So muss ein First Person Shooter aussehen. Auch wenn es hier und da kleinere Mängel gibt (die gibt's schließlich überall), sucht dieses Rare-Highlight seinesgleichen.	➤➤➤➤ Anfangs kamen mir die Motorengeräusche ziemlich unpassend vor, mittlerweile finde ich sie aber durchaus gelungen. Der Fahrspaß steht natürlich im Vordergrund, und der ist echt klasse.	➤➤➤➤ Daffy ist die Bombe. Der Typ bringt mich immer wieder zum Lachen. Für Jump&Run-Freunde dürfte dieses Modul eine wahre Erfrischung sein. Überhaupt sind die Toons ziemlich witzig (animiert).	➤➤ Selbstverständlich ist auch die *Gelbe Edition* nicht schlechter als die Vorgänger, allerdings kommen mir die knuffigen Viecher bereits zu den Ohren raus. Ich hab mittlerweile echt genug davon.	Den Suuuuper-Titel vermisse ich zwar, dennoch gibt es da einige Leckerbissen, die mich erfreuen. *Conker's Bad Fur Day* hatte ich für eine Zumutung – nicht spielerisch, vielmehr inhaltlich (Vorspann etc.)
 **Michael** Bevorzugte Genres: Prügelspiele, Action-Adventures Derzeitiges Lieblingsspiel: Perfect Dark (N64)	➤➤➤➤➤ Endlich gibt es wieder einen schönen First Person Shooter. Das Gleichgewicht zwischen Action und Aufgaben ist gut gelöst, und die spannende Geschichte erhält die Neugierde aufrecht.	➤➤➤➤ So als alter Motorradfahrer, auch „Biker" genannt, freue ich mich über eine gelungene Motocross-Adaption. Die Umsetzung der Fahrdynamik ist schon sehr weit fortgeschritten. Nur weiter so!	➤➤➤➤ Die Looney Tunes gegen Marvin, den Marsmenschen, oder *Gladiator*? Mit seinem Helm wirkt er immer, als sei er gerade aus einem "Sandalenfilm" entsprungen - aber das ist im Moment ja supercool.	➤➤ Es ist schwierig, zu einem Thema, das man bisher vermieden hat, etwas zu sagen. Nun denn, eins vielleicht schon, es gibt schließlich Schlimmeres: die Teletubbies. Winke, winke, Klo, oder so!	Die Messe zeigte uns deutlich, in welche Richtung Big N gehen wird: Weiterhin gute Titel für das N64 und sensible Vorbereitung der Markteinführung – wann auch immer – für den Dolphin.
 **Da Holg** Bevorzugte Genres: Action-Spiele Derzeitiges Lieblingsspiel: Perfect Dark (N64)	➤➤➤➤➤ Grandios – äh, nein. Ich meine, einfach super. Auch nicht. Mensch, wie heißt das gleich noch einmal? Fantastiös, sahneoberduperwundervollschön? Ah, jetzt hab ich's. Perfekt, oder einfach *Perfect Dark*!	➤➤➤➤➤ Es brummt und knattert auf der Piste, da Holg das Spiel hat auf der Liste und zockt von morgens früh bis spät, bis ihm sein Daumen dazu rät, doch mal 'ne Pause einzulegen. Klasse Spiel, wirklich!	➤➤➤ Hey, *Gladiator*! Hab ich gesehen – war klasse! Äh, und jetzt? Na ja, ihr wisst ja, was zurzeit in meinem Game Boy steckt, und *Pokémon* wird dort auch so schnell nicht mehr verschwinden!	➤➤➤➤➤ Das süße gelbe Pokémon rennt mir nun schon den ganzen Tag hinterher. Mann ist das niedlich. Jetzt hau schon endlich ab, du kleines, lästiges ...!. Oh Gott, hoffentlich hat es das nicht gehört!	Ich will sie alle! *Conker's Bad Fur Day, Mario Tennis, Zelda: Majora's Mask, Dinosaur Planet* – einfach alle! Und außerdem soll endlich Flipper an Land kommen, na komm, putputtputt ...

Die Wertungserklärung:

Wertung	Bedeutung
➤➤➤➤➤	TOTAL! genial! Mehr davon!
➤➤➤➤	Gutes und interessantes Spiel!
➤➤➤	Noch gut, aber nicht mein Ding!
➤➤	Ein insgesamt mäßiger Titel!
➤	Spiele, die die Welt nicht braucht!

Who is who? Die Redaktion: Akido (Thomas Hellwig), schrader (Sebastian Krämer), Da Holg (Holger Reher), Michael (Michael Gremlitza), Pit (Peter Großer)

Die Bewertungen auf dieser Seite geben die individuelle Meinung der Redakteure wieder, sind völlig unabhängig von den objektiven Tests und nicht bierernst gemeint.

IN and OUT

Was in diesem Monat in und was out ist, verrät euch unsere repräsentative Umfrage beim Döner-Laden hier vorne gleich um die Ecke.

IN ist ...
... in perfekter Dunkelheit trotzdem das Ziel sehen zu können.
... mindestens ein Rare-Spiel zu besitzen.
... offenes Hemd überm T-Shirt.
... sich echte Klassiker auf Auktionen (im Netz) oder Flohmärkten (aufm Parkplatz) unter den Nagel zu reißen.
... bei *Mario Party 2* gemeinsam gegen den vom Computer gesteuerten Donkey Kong zu spielen.
... bei Schaulandt die ausgestellten iMac-Rechner selbst lauffähig zu konfigurieren (denn das Personal hat keinen blassen Schimmer – meist).
... sich eine Flatrate zu besorgen (Pauschalpreis für den Internet-Zugang).
... *Big Brother* nicht (mehr) gucken.

OUT ist ...
... Brötchen über dem Spülbecken zu schneiden.
... Milchtüten nur an einer Seite zu öffnen (zwei Öffnungen verhindern das unkontrollierte Herausblubbern).
... die SNES-Spielesammlung zu verkaufen, ohne dabei eine Träne zu vergießen.
... Handys im Restaurant nicht auf lautlos zu stellen.
... Gänseleberpastete, Teewurst und Lachsersatz.


POKéMON™*
Schnapp' sie Dir alle!™

Gelbe Edition

Nintendo®



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3™

Pokémon

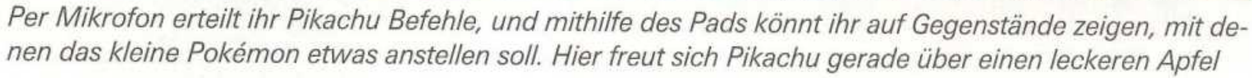
Hurra, sie leben noch – und wie! Schon bald wird es einen Ansturm neuer Pokémon-Spiele auf den deutschen Markt geben. Von* Pokémon Gold *und* Silber *haben wir euch ja bereits ausgiebig berichtet. Neben neuen Facts zu den Nachfolgern der* Roten, Blauen *und* Gelben Edition *stellen wir euch auf diesen Seiten auch noch das* Pokémon Trading Card Game *für den Game Boy Color sowie* Pokémon Puzzle League *und* Hey You, Pikachu *für das N64 vor. Um Nachschub braucht ihr euch also keine Sorgen zu machen.

Hey You, Pikachu!

System: N64
Hersteller: Nintendo
Genre: Pokémon
Erhältlich: unbekannt

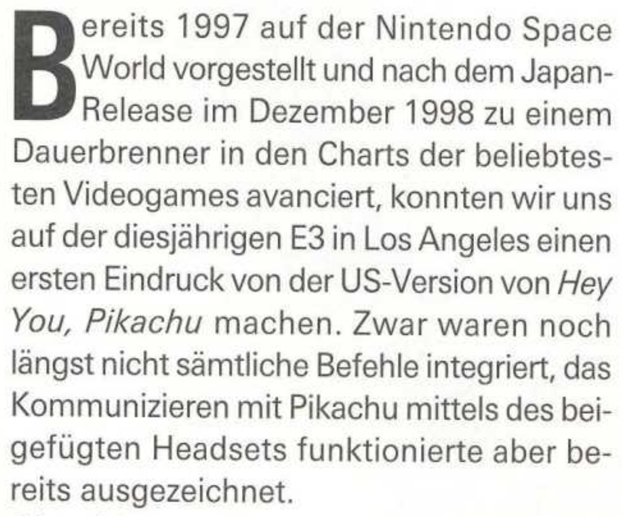






Per Mikrofon erteilt ihr Pikachu Befehle, und mithilfe des Pads könnt ihr auf Gegenstände zeigen, mit denen das kleine Pokémon etwas anstellen soll. Hier freut sich Pikachu gerade über einen leckeren Apfel





Bereits 1997 auf der Nintendo Space World vorgestellt und nach dem Japan-Release im Dezember 1998 zu einem Dauerbrenner in den Charts der beliebtesten Videogames avanciert, konnten wir uns auf der diesjährigen E3 in Los Angeles einen ersten Eindruck von der US-Version von *Hey You, Pikachu* machen. Zwar waren noch längst nicht sämtliche Befehle integriert, das Kommunizieren mit Pikachu mittels des beigefügten Headsets funktionierte aber bereits ausgezeichnet.

Obwohl es am Stand von Nintendo immer recht rege und damit ziemlich laut zuging, hörte Pokémon Nr. 25 brav auf deutlich ausgesprochene Kommandos. Durch liebevolle Worte müsst ihr jedoch zunächst einmal sein Vertrauen gewinnen, dann könnt ihr mit ihm sogar lustige kleine Spielchen veranstalten. So geht Pikachu zum Beispiel gern



einmal eine Runde Angeln oder wirft mit einem Stein nach einem leckeren Apfel, der über ihm an einem Baum hängt. Beim Angeln gebt ihr ihm mittels Spracheingabe die Anweisungen, wie Köder am Haken befestigen, den Haken auswerfen oder das Einholen der Leine, und hofft auf einen dicken Fang. Sämtliche Wasser-Pokémon lassen sich so an Land ziehen.





Ihr müsst auch darauf achten, dass Pika genügend Schlaf bekommt und nicht krank wird

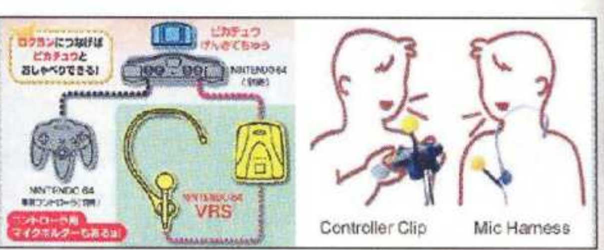


Pikachu trifft viele seiner Pokémon-Freunde und muss zum Beispiel den Babysitter spielen



Wenn Pika richtig gut drauf ist, läuft er euch nach und möchte am liebsten immer nur spielen



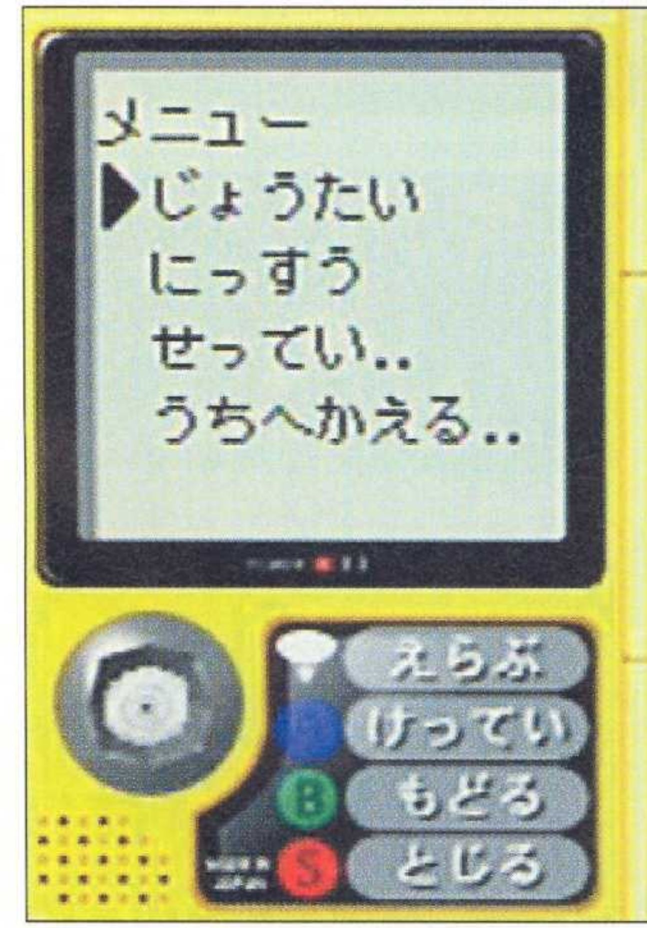


Das Headset wird über einen separaten Joypad-Port an das N64 angeschlossen. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch den Bügel über den Kopf, über die Schulter oder um den Hals legen und das Mikrofon dann in Richtung Mund ausrichten. Eine andere Möglichkeit wird euch durch den mitgelieferten Saugnapf geboten, mit dessen Hilfe ihr das Mikro auf dem Pad befestigen könnt.

Selbst ein Quiz organisiert der Gelbling bei angemessener Behandlung für euch. Bei diesem gilt es, anhand verschiedener Schatten das entsprechende Pokémon zu identifizieren.
Auch ansonsten beschäftigt sich Pikachu gern mit den vielen ebenfalls in das Spiel integrierten – aber nicht von euch ansprechbaren – anderen Pokémon. Ob er nun zusammen mit Bisasam kocht, für eine Gruppe junger Raupys den Babysitter spielt oder einem verirrten Quaputzi den Weg zurück nach Hause zeigt, immer müsst ihr das niedliche Fabelwesen tat- und sprachkräftig unterstützen.
Böse Worte verärgern Pikachu hingegen, und es läuft tief in den Wald, um sich traurig in eine Ecke zu setzen und euch nicht mehr anzusehen, geschweige denn mit euch zu sprechen (wenn man die „Pika, Pika"-Rufe einmal als Sprache bezeichnen will). Dann ist heftige Wiedergutmachungsarbeit gefragt, bei der ihr es verbal streicheln, mit Komplimenten überschütten und mit Spielen aufmuntern müsst. Selbstverständlich solltet ihr auch regelmäßig für genügend Nahrung sorgen und Pikachu seine Ruhepausen gönnen, damit es nicht irgendwann krank wird.
Für 89 $ (zum derzeitigen Dollarkurs umgerechnet zirka 185 DM) soll das Spiel zusammen mit dem Mikrofon ab dem 6. November in den USA erscheinen und wird damit nur 10 $ günstiger sein als die Konsole selbst. Durch den Pokémon-Boom wird es sich aber trotzdem bestimmt sehr gut verkaufen. Wann der Titel bei uns veröffentlicht und wird was er kosten soll, steht hingegen noch nicht fest.

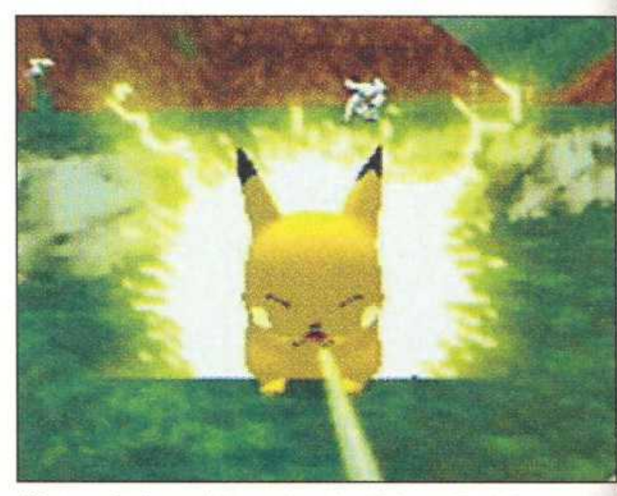








Selbstverständlich darf auch ein Pokédex nicht fehlen. Dieses Exemplar (wäre auch ein cooler Look für den Game Boy Advance!) listet euch auf, wie viele der Miniaufgaben ihr schon gelöst habt



Kleiner Scherz: Wenn ihr das Wort „PlayStation" sagt, startet Pikachu seine gefürchtete Blitzattacke

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3™

Pokémon

Pokémon Gold und Silber

System: N64 **Hersteller:** Nintendo **Genre:** Pokémon/RPG **Erhältlich:** unbekannt

Noch ist nicht heraus, wann die beiden Spiele in Deutschland erscheinen. Ein paar News und Bilder sollen euch über die lange Wartezeit hinwegtrösten. So können wir euch zum Beispiel berichten, dass es durch das Echtzeit-Feature (vgl. TOTAL! Nr. 5/2000) ein weiteres neues Spielelement gibt als nur das Einfangen nachtaktiver Pokémon. Verschiedene Aufgaben gilt es, vor einem bestimmten Zeitpunkt zu lösen. Selbst wenn ihr den Game Boy ausschaltet, läuft die Zeit weiter, sodass es sein kann, dass ihr mitten in der Nacht einfach nicht mit dem Spielen aufhören dürft, da ihr sonst die Anforderung nicht erfüllen könnt.
Das Pokégear gibt euch die Möglichkeit, mit eurer virtuellen Mutter, Professor Eich oder anderen Personen, die ihr auf eurem Weg trefft, zu telefonieren. Auch ihr bekommt ab und zu einen Anruf und werdet für einen bestimmten Zeitpunkt irgendwohin beordert oder erhaltet einfach nur Infos.
Zwei neue Sorten Pokébälle erweitern das Arsenal. Die Speedbälle lassen euch die Fabelwesen einfangen, die die Angewohnheit haben, direkt nach ihrem Erscheinen wieder zu verschwinden, und mit Köderbällen habt ihr beim Schnappen der Wasser-Pokémon wesentlich weniger Schwierigkeiten.

Die Pokémon im Vordergrund sind diesmal nicht so pixelig



Einige Orte sind durch eine Bahn miteinander verbunden und können schnell erreicht werden

Grafisch heben sich die Spiele der *Goldenen* und *Silbernen Edition* um einiges von den Vorgängern ab. Die Umgebung ist wesentlich farbenfroher gestaltet worden, die Aktionen der Pokémon während der Kämpfe sind abwechslungsreicher und schöner animiert, und euer kämpfendes Fabelwesen im Vordergrund wird nicht mehr als grober Pixelhaufen, sondern detaillierter dargestellt.





In der Nacht lassen sich Pokémon einfangen, die ihr tagsüber nicht zu Gesicht bekommen werdet

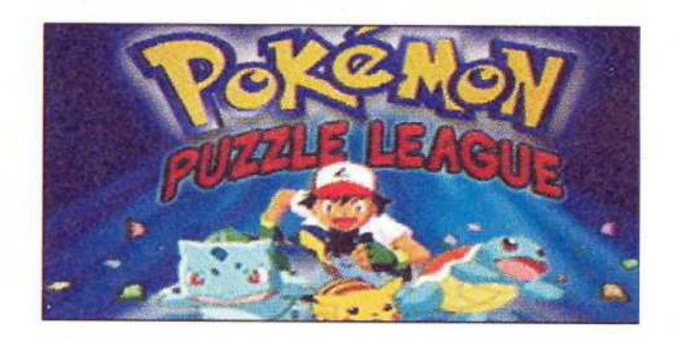
Pokémon Puzzle League

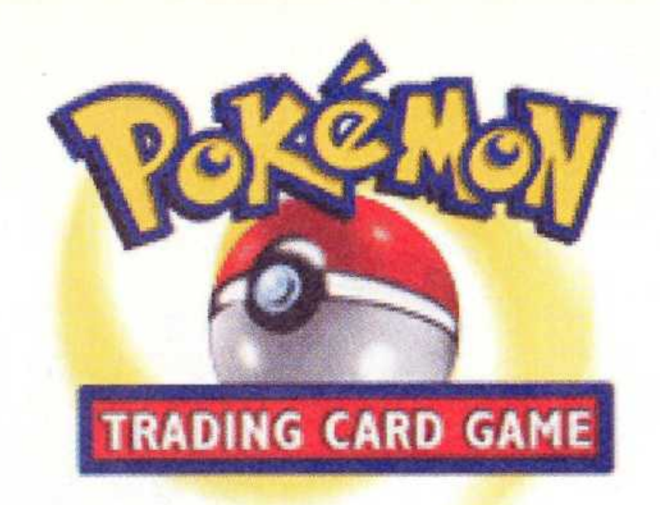
System: N64 **Hersteller:** Nintendo **Genre:** Pokémon/Puzzlespiel **Erhältlich:** unbekannt

Es war nur eine Frage der Zeit, wann ein *Tetris*-ähnliches Spiel mit den erfolgreichen Fabelwesen erscheinen würde. Für amerikanische Videospieler ist es Ende des Jahres (am 20. November) so weit: *Pokémon Puzzle League* wird der Titel heißen und wie *Hey You, Pikachu* für das N64 veröffentlicht. Einen Termin für den Europa-Release gibt es leider noch nicht.
Anders als bei *Tetris*, bei dem ihr diverse Steine zu möglichst vielen Linien sortieren müsst, sollt ihr beim Pokémon-Puzzle-Game kleine bunte Steine so anordnen, dass mindestens drei gleichfarbige nebeneinander positioniert sind. Dabei ist es egal, ob dies horizontal, vertikal, diagonal oder über Eck geschieht. Durch eine sich von oben bedrohlich nähernde Schiene werdet ihr zur Eile gezwungen. Durch das Austauschen zweier benachbarter Steine in horizontaler Linie verbessert ihr eure Situation und versucht, große aneinander hängende Gebilde einer Farbe zu bilden, um nach deren Auflösung wieder etwas mehr Platz zu haben.
Mehrere Ein- und Zweispieler-Modi werden für reichlich Spielspaß sorgen. Ob es erneut eine Unterstützung des Transfer Paks geben wird und was dieses gegebenenfalls bewirkt, steht bisher noch nicht fest. Klar ist jedoch, dass ihr euch zwischen vielen Pokémon der *Roten*, *Blauen*, *Gelben Edition* und sogar den neuen Fabelwesen der *Goldenen* und *Silbernen Edition* entscheiden könnt, um gegen den Computer oder einen Freund anzutreten.



*Wie in den Game-Boy-*Pokémon*-Spielen tretet ihr in* Pokémon Puzzle League *gegen andere Teams an*



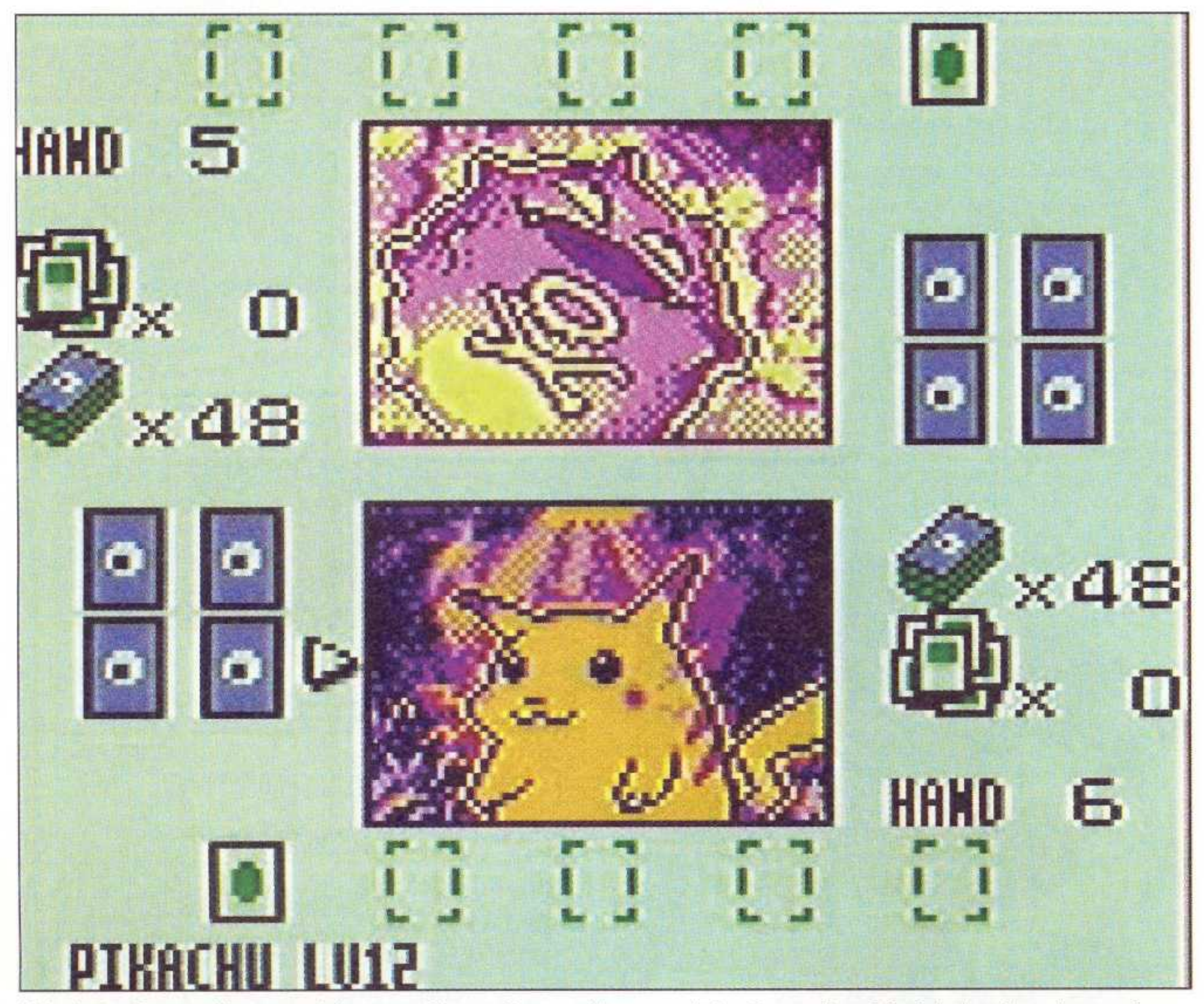


Genre: Pokémon/Kartenspiel

Entwickler: Nintendo

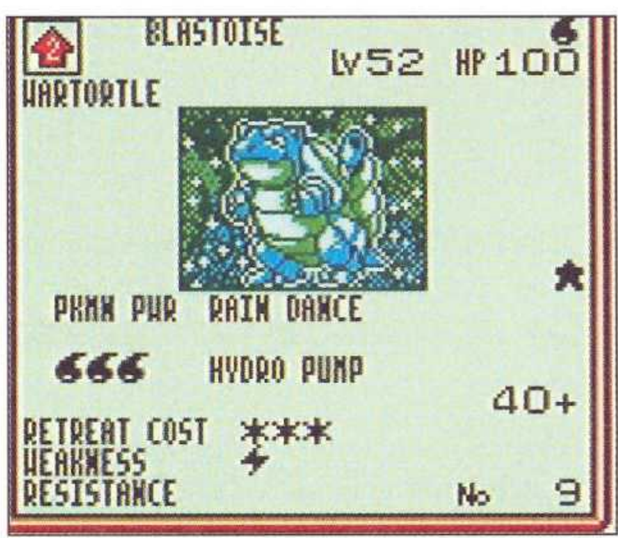
Erhältlich: Herbst 2000

Alle Pokémon-Fans, die dem Reiz der sammelbaren Spielkarten bislang nicht erlagen, können den attraktiven Denksport bald auf dem Game Boy Color kennen lernen.



Wie beim Sammelkartenspiel aus greifbarer Pappe gibt es auch im Game-Boy-Modul eine Anordnung, in der die Karten während des Matches platziert werden. Genau genommen ist es sogar die gleiche Sortierung







Seit Oktober letzten Jahres gibt es das *Pokémon Sammelkartenspiel* hier zu Lande. Wie alles, was mit dem Pokémon-Universum zu tun hat, haben sich auch die Pappkameraden blendend verkauft. Doch liegt dies nicht allein an der Popularität der Knuddeltierchen – das Spielprinzip der Kartenserie ist ebenso fesselnd wie durchdacht.

Um die mehr als 200 Karten herum, die das Modul enthält, wurde eine Abenteuerwelt entworfen, die das Rollenspiel-Ambiente von *Pokémon Rot/Blau* andeutet und in Ansätzen fortführt. Bevor das eigentliche Spiel beginnt, müsst ihr allerdings eine Trainingseinheit mit dem Professor bestreiten. Innerhalb dieser Übung werden euch die grundlegenden Regeln und Strategien vermittelt. Die Einführung kann man getrost als gelungen bezeichnen, auch wenn ihr bei den ersten echten Matches feststellen werdet, dass es noch viel zu lernen gibt.

Ziel des Spiels ist es, die eigenen Kreaturen- und Item-Karten so einzusetzen, dass ihr vier gegnerische Wesen besiegt, bevor ihr selbst vier Pokémon verloren habt. Um angreifen zu können, müsst ihr eure Kreaturen-Karten mit Energiekarten bestücken. Diese erlauben den Pokémon, ihre Standard- und Spezialangriffe auszuführen. Der eigentliche Schlüssel zum Sieg ist das Wissen darüber, wie sich welche Attacke auf den jeweiligen Gegner auswirkt.

Habt ihr das Training beendet, bekommt ihr euren ersten Kartensatz. Hier müsst ihr euch entscheiden, mit welchem Set ihr beginnen wollt. Es stehen die drei Elemente Feuer, Wasser und Gras zur Auswahl. Da ihr nach jedem gewonnenen Match neue Karten als Siegespreis einstreicht, wächst euer Fundus Stück um Stück. Insgesamt könnt ihr vier



Bei der Gestaltung der Clubräume wurden zaghafte Anleihen bei den Pokémon-Rollenspielen gemacht



Nicht von Pappe

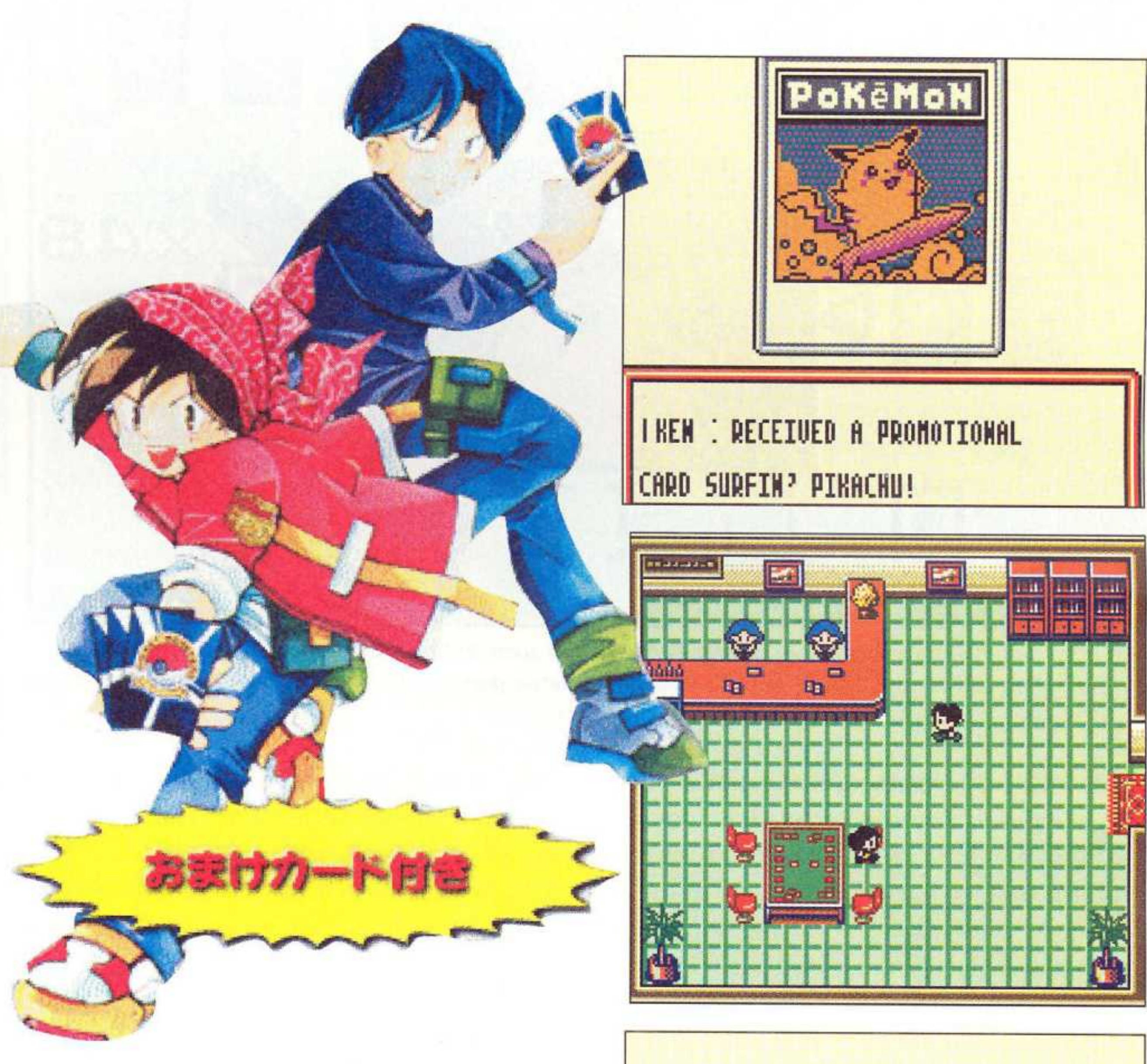
Die Vorlage des beschriebenen Game-Boy-Spiels, das Kartenspiel zum Anfassen, Sammeln und Duellieren, erfreut sich bereits seit über drei Jahren großer Beliebtheit in Japan (siehe TOTAL! 4/99). Egal, in welche Sprache die Karten übersetzt werden, Erfolg haben sie in jedem Land. Inzwischen wird das hier zu Lande von Amigo Spiel + Freizeit GmbH vertriebene Spiel auch als Turniersport betrieben.

verschiedene so genannte Decks (Kartenstapel) zusammenstellen und abspeichern. Die Weltkarte zeigt mehrere Clubs, in denen die Gegner auf euch warten. Landschaftliche Besonderheiten dürft ihr allerdings genauso wenig erwarten wie aufwändige Kampfanimationen. Auch die Game-Boy-Variante ist und bleibt ein Kartenspiel! Habt ihr mehrere Mitglieder eines Hauses besiegt, werdet ihr vom Club Master herausgefordert. Seid ihr auch in diesem Denksport-Scharmützel erfolgreich gewesen, erhaltet ihr eine der acht Meister-Medaillen.

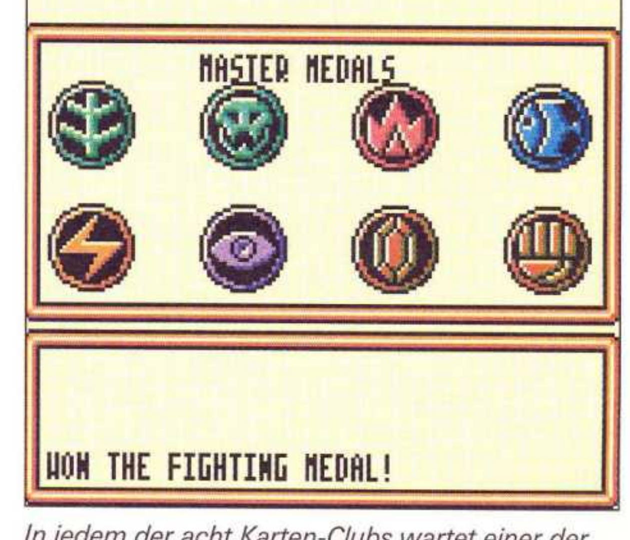
Neben den Siegprämien der Matches gibt es noch eine andere Nachschubquelle: die E-Mails des Professors. Für das Vorankommen im Spiel belohnt euch der Professor mit der Zusendung verschiedener Booster-Packs (Ergänzungssets). Die darin enthaltenen Karten könnt ihr von der künstlichen Intelligenz integrieren lassen oder nach eigenem Gusto in eure Decks einbauen.

Letzteres ist durchaus empfehlenswert, da *Pokémon Trading Card Game* mehr noch als die Rollenspiele auf die Nutzung des Link-Kabels abzielt. Und spielt ihr gegen einen Freund oder eine zufällige Straßenbekanntschaft, könnt ihr davon ausgehen, dass euer Gegner sein Deck selbst entworfen hat – darin liegt schließlich der größte Spaß!

Sebastian Krämer







In jedem der acht Karten-Clubs wartet einer der Meister. Habt ihr ihn besiegt, gibt es eine Medaille

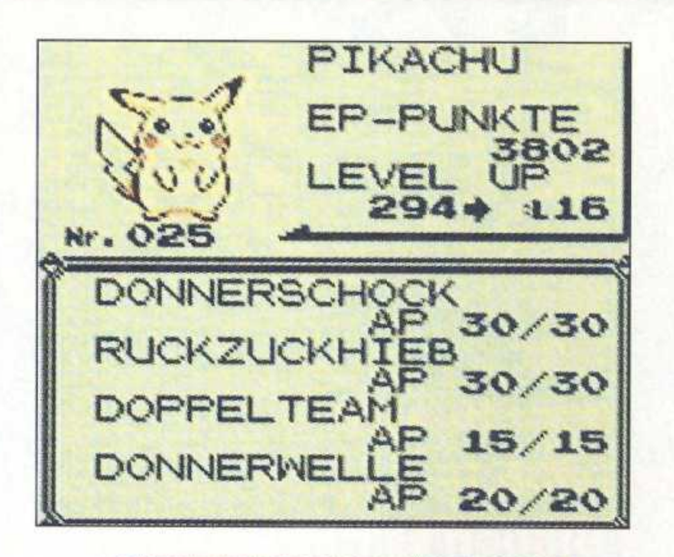


Pokémon Gelbe Edition

Lange musstet ihr warten, und inzwischen habt ihr wahrscheinlich fast jedes Pokémon aus der Roten und Blauen Edition doppelt und dreifach auf eurem Modul. Jetzt könnt ihr auch in der Gelben Edition beweisen, dass ihr der weltbeste Trainer seid.

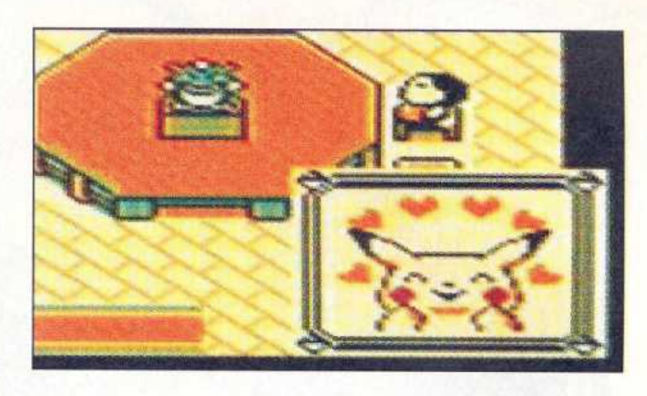


Die *Gelbe Edition* steht ganz im Zeichen des niedlichen kleinen Pokémon Nr. 25, Pikachu. Ihm zu Ehren wurde nicht nur das Modul gelb eingefärbt, auch diverse Neuerungen gibt es im Vergleich zu den beiden Vorgängertiteln zu verzeichnen. So werdet ihr zu Beginn nicht vor die Wahl dreier Anfangs-Pokémon gestellt, sondern bekommt von Professor Eich den kleinen Gelbling überreicht, der partout nicht in einen Pokéball gesperrt werden will. Stattdessen trabt er euch das gesamte Abenteuer über hinterher und braucht eine Menge Aufmerksamkeit, um nicht irgendwann ganz traurig zu sein. Damit das nicht passiert, könnt ihr euch jederzeit zu ihm umdrehen und per Knopfdruck seinen Gemütszustand checken. Anhand verschiedener Bilder erkennt ihr dann, ob er gerade fröhlich, ein



POSITIV
Der süße Pikachu ist immer an eurer Seite, erweiterter Zweispieler-Modus





wenig betrübt oder am Boden zerstört ist, und könnt entsprechend reagieren (wie, erfahrt ihr unten auf dieser Seite).

Neben eurem ständigen Begleiter werden euch auf Anhieb zwei weitere Dinge beim Spielen der *Gelben Edition* auffallen. Zum einen hat sich an der farblichen Gestaltung der Umgebung einiges geändert, denn *Pokémon Gelb* wurde speziell für den Game Boy Color designt. Anstelle von nur partiell eingefärbten Bereichen trefft ihr in der neuen Edition auf saftig-grüne Wiesen neben hellbraunen Zäunen und tiefblauen Flüssen. Alles wirkt ein wenig lebendiger und nicht mehr so einheitlich wie bei den Vorgängern. Als Zweites wird euch auffallen, dass sich an der Karte nichts geändert hat. Ihr bereist noch immer dasselbe Fleckchen Erde und besucht dieselben Städte und Schauplätze wie in *Pokémon Rot* und *Blau*. Glaubt aber nicht, dass es dadurch nichts Neues zu tun gäbe. Einige Pokémon verstecken sich diesmal nämlich an anderen Stellen, und auch





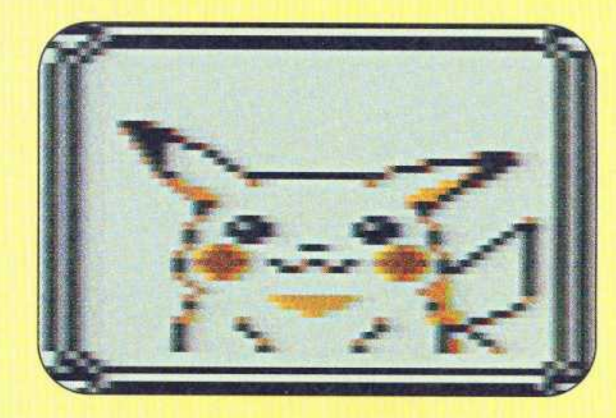
Wie in der Fernsehserie habt ihr es in Pokémon Gelb *jetzt öfters mit dem Team Rocket zu tun*

Passt gut auf Pikachu auf!

Wenn ihr auf das süße Pikachu nicht ordentlich Acht gebt, wird es sehr schnell traurig – und das wollt ihr doch wohl nicht, oder? Damit es immer gut gelaunt ist, gibt es einige Kniffe, die wir euch an dieser Stelle verraten wollen. Zudem stellen wir euch einige Gemütszustände des kleinen Gelblings vor

- **Behaltet Pikachu immer in eurer aktuellen Kampfgruppe!**
- **Lasst Pikachu immer an erster Stelle stehen!**
- **Heilt Pikachu sofort, wenn er unter Verbrennungen oder Vergiftung leidet!**
- **Durch das Erlangen von Erfahrungspunkten wird Pikachu fröhlicher.**



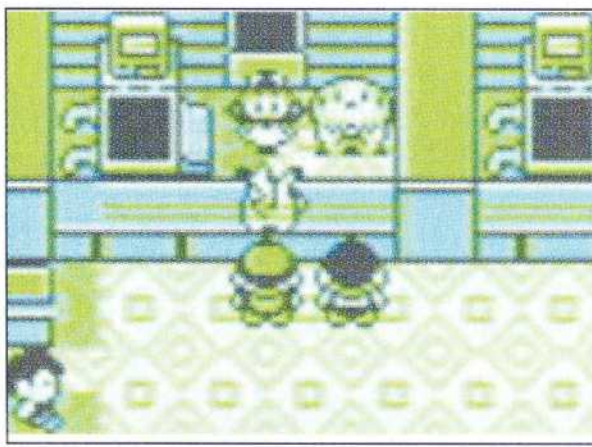






in den Arenen trefft ihr auf anders zusammengestellte Fabelwesen.
Das ganze Spiel hält sich zudem in seinem Ablauf stark an die Fernsehserie, wodurch ihr es öfters mit Jessie und James vom Team Rocket zu tun haben werdet, die immer wieder Mauzi in den Kampf schicken. Selbstverständlich habt ihr auch erneut die Möglichkeit, via Link-Kabel Pokémon mit einem Freund zu tauschen, der entweder die *Rote*,





Im Poké-Center hüpft das süße kleine Pikachu bei der Heilstation einfach frech auf die The-

Blaue oder *Gelbe Edition* besitzt, und in der Link-Arena in drei verschiedenen Cups gegen einen Freund anzutreten. Die wohl coolste Neuerung liegt in der Unterstützung des Game Boy Printers, mit dem ihr Pokédex-Einträge auf das Druckerpapier bringen und witzige Sticker erstellen könnt.
Insgesamt bietet *Pokémon Gelb* zwar nicht viel Neues, für absolute Pokémon-Fans oder Neueinsteiger aber genügend Gründe, noch einmal oder zum ersten Mal zuzuschlagen. Wer bereits die *Blaue* und/oder *Rote Edition* hat, bekommt neue Herausforderungen in den Arenen, die PrinterFunktion und den knuffigen Pikachu als Reisebegleiter geboten. Neueinsteiger werden sich ebenfalls über Pikachu freuen und haben mit den ausschließlich in der *Gelben Edition* zu fangenden Pokémon eine gute Basis für etwaige Tauschgeschäfte mit Freunden, die bereits die Vorgänger spielen. Zudem werden diese bestimmt neidisch auf die Printer-Unterstützung reagieren.

Holger Reher

Diese Pokémon könnt ihr in der *Gelben Edition* nicht fangen!

Wie in der *Roten* und der *Blauen Edition* gibt es auch bei der *Gelben* Pokémon, die ihr zwar entdecken, nicht aber in freier Wildbahn fangen könnt. Dafür lassen sich wiederum Fabelwesen einsacken, die es nicht in *Rot* oder *Blau* zu fangen gibt, wodurch ihr richtig gut mit euren Freunden handeln könnt.







Gameplay 1
Suchen und sammeln bis der Arzt kommt – das ist *Pokémon*, wie wir es lieben.

Dauerspaß 1
Um sämtliche Fabelwesen des Moduls zu fangen, vergehen viele vergnügliche Stunden.

Grafik 1-
Im Vergleich zur *Roten* und *Blauen Edition* hat sich vor allem farblich einiges getan.

Sound 1-
Nahtlos ineinander übergehende Musikstücke und viele Soundeffekte – klasse!

Modulspeicher ....ja, ein Spielstand
Passwörter .... nein
Systeme ....GBC, GB, SGB
Rumble-Modul..........nein
GB-Printer ....ja

Spieler ....1–2 (Link-Kabel)
Level ....138 Pokémon
Schwierigkeit ....mittel
Bildschirmtexte..........deutsch
Speicherkapazität ....8 MBit
Erhältlich ....im Handel

FAZIT 1







Weiter geht's mit den Tipps und Tricks zu *Pokémon Stadium*. Ihr bekommt die komplette Auflistung eurer Gegner im Mini-Cup und die erste Hälfte der Gegnerauflistung für den Pokémon-Cup sowie eine Empfehlung für die beste Kampfgruppe.
Viel Spaß wünscht euch euer Holger!

Mini-Cup

Der zweite Cup ist speziell für kleine Pokémon gedacht. Trotzdem solltet ihr eure Gegner niemals unterschätzen, denn gerade ein ansonsten so niedliches Pikachu kann schon einmal richtig sauer werden!



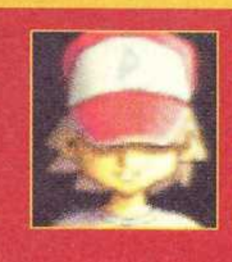




Die Regeln des Mini-Cups

- Nur 45 spezielle Pokémon sind für den Mini-Cup zugelassen.
- Es müssen sechs Pokémon ausgewählt werden.
- Pro Kampf müsst ihr euch für drei Pokémon entscheiden.
- Es dürfen nur Pokémon der Level 25 bis 30 teilnehmen.
- Der maximale Dreierteam-Gesamtlevel darf 80 nicht überschreiten.
- Die maximale Größe eines jeden Pokémon darf 2 m, das Gewicht 20 kg nicht überschreiten.
- Weiterentwickelte Pokémon sind nicht zugelassen.
- Nur ein Pokémon darf betäuben oder einfrieren.
- Mew darf nicht teilnehmen.
- Für einen perfekten Sieg bekommt ihr ein Continue hinzu.
- Das letzte Pokémon darf die Fähigkeit „Finale" nicht einsetzen.





Pokémon-Vorschläge für die Gruppe:
Elektro-, Feuer-, Gesteins-, Wasser-und Pflanzen-Pokémon.

Der erste Gegner – Der Käferfreak

Diesmal hat der Käferfreak auch viele Pflanzen-Pokémon mit in seiner Gruppe. Wenn ihr ein Feuer-Pokémon in den Kampf gegen sie schickt, haben diese feuerempfindlichen Fabelwesen keine Chance.



Mit diesen Pokémon tritt der Käferfreak in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
010	Raupy	25	57
013	Hornliu	25	55
043	Myrapla	25	57
046	Paras	25	52
069	Knofensa	25	60
102	Owei	25	65

Mit diesen Pokémon tritt der Käferfreak in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
010	Raupy	26	77
023	Rettan	26	68
043	Myrapla	26	73
069	Knofensa	26	76
102	Owei	26	81
129	Karpador	26	64





Der zweite Gegner – Der Teenager

Erneut tritt der Teenager mit einer bunt gemischten Truppe an. Ihr könnt nicht auf eine bestimmte Gegnerart spekulieren und solltet deshalb mit Elektro- und Psycho-Pokémon auf Nummer sicher gehen.



Mit diesen Pokémon tritt der Teenager in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
001	Bisasam	26	60
016	Taubsi	25	56
019	Rattfratz	26	53
023	Rettan	26	55
041	Zubat	25	56
132	Ditto	25	60

Mit diesen Pokémon tritt der Teenager in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
001	Bisasam	27	75
013	Hornliu	26	75
016	Taubsi	26	70
041	Zubat	26	70
046	Paras	26	68
132	Ditto	26	75



Der dritte Gegner – Der Streber

Auch der Streber tritt mit Pokémon aus sehr unterschiedlichen Elementgruppen an. Nehmt Pflanzen-, Wasser- und Psycho-Pokémon mit in die Gruppe, und ihr habt keine Probleme.



Mit diesen Pokémon tritt der Streber in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
074	Kleinstein	25	59
090	Muschas	25	54
092	Nebulak	25	54
100	Voltobal	25	59
102	Owei	30	81
109	Smogon	30	69

Mit diesen Pokémon tritt der Streber in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
074	Kleinstein	25	68
090	Muschas	25	63
092	Nebulak	25	63
100	Voltobal	25	68
102	Owei	30	92
109	Smogon	30	80

Der vierte Gegner – Der Matrose

Selbstverständlich kämpft der Matrose überwiegend mit Wasser-Pokémon, die er auf seinen langen Seereisen eingefangen hat. Stellt euch ihm mit Elektro- und Pflanzen-Pokémon in den Weg, um zu einem glorreichen Sieg zu kommen!



Mit diesen Pokémon tritt der Matrose in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
021	Habitak	27	64
066	Machollo	26	78
098	Krabby	26	57
116	Seeper	27	59
118	Goldini	26	65
129	Karpador	26	52

Mit diesen Pokémon tritt der Matrose in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
019	Rattfratz	27	67
032	Nidoran (m)	27	76
066	Machollo	26	86
090	Muschas	26	65
098	Krabby	26	65
116	Seeper	26	65

Der fünfte Gegner – Die Pfadfinderin

Wieder ein Gegner mit Pokémon vieler verschiedener Elementgruppen. Um gegen die Pfadfinderin bestehen zu können, solltet ihr ein Wasser-Pokémon aussuchen und Pokémon, die Donnerattacken beherrschen.



Mit diesen Pokémon tritt die Pfadfinderin in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
039	Pummeluff	27	106
052	Mauzi	27	65
058	Fukano	27	73
060	Quapsel	26	63
063	Abra	26	56
104	Tragosso	26	69

Mit diesen Pokémon tritt die Pfadfinderin in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
007	Schiggy	27	75
021	Habitak	27	73
029	Nidoran (w)	27	81
039	Pummeluff	27	113
060	Quapsel	26	70
118	Goldini	26	73

Der sechste Gegner – Der Pfadfinder

Vor allem im Kampf der zweiten *Pokémon Stadium*-Runde setzt der Pfadfinder verstärkt auf Feuer-Pokémon. Nehmt also unbedingt ein Fabelwesen der Elementklasse Wasser mit in die Kampfgruppe!



Mit diesen Pokémon tritt der Pfadfinder in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
004	Glumanda	27	66
007	Schiggy	27	69
041	Zubat	27	66
050	Digda	26	49
081	Magnetilo	26	57
083	Porenta	27	73

Mit diesen Pokémon tritt der Pfadfinder in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
004	Glumanda	30	84
035	Piepi	25	84
058	Fukano	25	76
063	Abra	25	61
081	Magnetilo	25	61
104	Tragosso	30	86

Der siebte Gegner – Die Göre



Die Göre kämpft erneut mit putzigen Fabelwesen. Um gegen die trotzdem nicht zu unterschätzende Gegnerin zu bestehen, solltet ihr auf jeden Fall wieder ein Kampf-Pokémon einsetzen.



Mit diesen Pokémon tritt die Göre in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
025	Pikachu	25	61
035	Piepi	25	78
037	Vulpix	25	62
039	Pummeluff	25	101
133	Evoli	30	83
140	Kabuto	30	68

Mit diesen Pokémon tritt die Göre in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
025	Pikachu	25	66
037	Vulpix	25	68
050	Digda	25	54
052	Mauzi	25	69
133	Evoli	30	89
140	Kabuto	30	74

Der achte Gegner – Der Pokémaniac

Nach diesem Kampf wird euch die Mini-Cup-Trophäe gehören – strengt euch also an! Mit einem Elektro-Pokémon in den eigenen Reihen kann nichts schief gehen.



Mit diesen Pokémon tritt der Pokémaniac in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
027	Sandan	25	70
029	Nidoran (w)	25	73
032	Nidoran (m)	25	68
054	Enton	25	70
138	Amonitas	30	73
147	Dratini	30	77

Mit diesen Pokémon tritt der Pokémaniac in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
027	Sandan	25	74
054	Enton	25	74
083	Porenta	25	75
100	Voltobal	25	69
138	Amonitas	30	77
147	Dratini	30	85

Pokémon-Cup

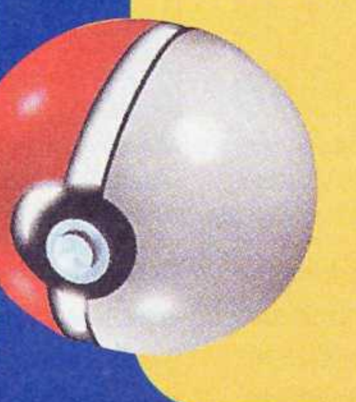
Der dritte Cup ist schon etwas für erfahrene Pokémon-Trainer und außerdem in vier Schwierigkeitsstufen unterteilt. Nur mit liebevoll gepflegten und trainierten Fabelwesen habt ihr bei dieser Herausforderung eine Chance auf den Sieg.





Die Regeln des Pokémon-Cups

- Nur 149 Pokémon sind für den Pokémon-Cup zugelassen.
- Es müssen sechs Pokémon angemeldet werden.
- Pro Kampf müsst ihr euch für drei Pokémon entscheiden.
- Es dürfen nur Pokémon der Level 50 bis 55 teilnehmen.
- Der maximale Dreierteam-Gesamtlevel darf 155 nicht überschreiten.
- Nur ein Pokémon darf betäuben oder einfrieren.
- Mew darf nicht teilnehmen.
- Für einen perfekten Sieg bekommt ihr ein Continue hinzu.
- Das letzte Pokémon darf die Fähigkeit „Finale" nicht einsetzen.





Pokémon-Vorschläge für die Gruppe: Kampf-, Boden-, Pflanzen-, Wasser-, Elektro- und Feuer-Pokémon.



Schwierigkeitsgrad: Pokéball

Der erste Gegner – Der Biker

Der Biker ist so richtig giftig und setzt deshalb auch verstärkt auf Pokémon der Elementgruppe Gift. Schützt euch mit Boden- und Psycho-Pokémon vor ihm!



Mit diesen Pokémon tritt der Biker in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
023	Rettan	50	122
029	Nidoran (w)	50	142
032	Nidoran (m)	50	135
056	Menki	50	127
066	Machollo	50	154
106	Kicklee	50	131

Mit diesen Pokémon tritt der Biker in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
015	Bibor	52	146
040	Knuddeluff	50	221
056	Menki	53	127
066	Machollo	52	154
088	Sleima	51	164
109	Smogon	51	124

Der zweite Gegner – Der Rocker

Pflanzen- und Elektro-Pokémon bilden die Kampfgruppe des Rockers. Wenn ihr mit Feuer-, Boden- und Gesteins-Pokémon gegen seine Fabelwesen zu Werke geht, wird der Sieg schnell euer sein.



Mit diesen Pokémon tritt der Rocker in der ersten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
001	Bisasam	50	132
025	Pikachu	50	122
043	Myrapla	50	132
069	Knofensa	50	134
081	Magnetilo	50	109
100	Voltobal	50	124

Mit diesen Pokémon tritt der Rocker in der zweiten Runde an:

Nr.	Name	Level	Hitpoints
002	Bisaknosp	52	141
025	Pikachu	53	122
044	Duflor	51	141
081	Magnetilo	50	109
100	Voltobal	52	124
102	Owei	50	144

Nächstes Mal geht es mit dem Rest des Pokémon-Cups weiter. Bis dahin: Alles Gute bei den spannenden Kämpfen!

Test GB

Genre: Jump&Run

Hersteller: Ubi Soft Ent.

Entwickler: Saffire

Preis: ca. DM 70

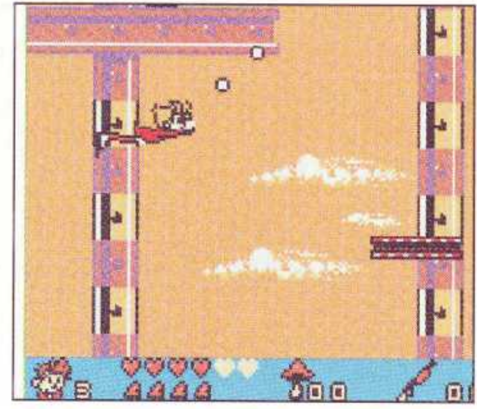
SPIROU – THE ROBOT INVASION

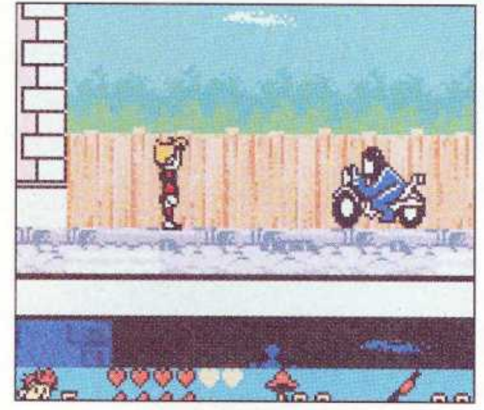
UNABHÄNGIGES TOTAL! Genial GÜTESIEGEL

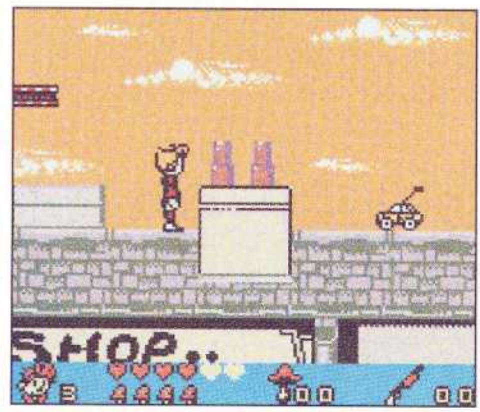
Kann der geniale Reporter mutterseelenallein die Welt vor gemeinen Robotern und Amok laufenden Maschinen retten?

Spirou, bestens bekannt aus diversen Carlsen-Comics, ist ein junger Reporter, der ständig auf der Suche nach neuen Sensationen und heißen Geschichten ist. In diesem Jump&Run-Abenteuer muss er seinem besten Freund Fantasio zu Hilfe kommen, der eine geheimnisvolle Maschine gekauft hat. Diesem Wunderwerk der Technik gelingt jedoch bei näherer Untersuchung die Flucht, sodass sich Spirou auf die Suche macht und auf diese Weise schließlich auf die wild gewordene Roboterfrau Marilyn trifft, die für mächtigen Ärger sorgt. Es ist nun eure Aufgabe, Marilyn daran zu hindern, die Kontrolle über Roboter und Maschinen in der ROBOC-Fabrik zu übernehmen, was leicht in eine wahre Katastrophe ausarten könnte. Grafisch und spielerisch macht *Spirou – The Robot Invasion* einen guten Eindruck. Die Atmosphäre der Comics wurde bestens umgesetzt. Herausgekommen ist ein kurzweiliges Jump&Run, das auch aufgrund der Story überzeugt.

Das Team


Wie Tarzan, der Herr des Dschungels, schwingt sich Spirou über den Abgrund


Nur ein gekonnter Sprung zur Seite wird Spirou vor dem Ende retten



Achtet während des Abenteuers vor allem auf explodierende Modellautos!



Test GB

Genre: Jump&Run

Hersteller: Dupuis

Entwickler: Ubi Soft Ent.

Preis: ca. DM 70

BILLY BOB'S HUNTIN' N FISHIN'

Die Jagdsaison ist eröffnet! Billy Bob stellt mit Angel und Gewehr arglosen Fischen und Kaninchen nach, um so das Herz seiner Angebeteten zu erobern.

Wie der Titel *Billy Bob's Huntin' n Fishin'* sagt, dreht sich in diesem witzigen Game alles um einen gewissen Billy Bob, einen schmerbäuchigen, behäbigen Hinterwäldler, der eine ganze Menge Arbeit und knifflige Aufgaben zu erledigen hat, um das Herz seiner Angebeteten, der hübschen Daisy Mae, zu gewinnen.

Sie hat ihre eigenen Vorstellungen davon, wie der Mann ihrer Träume beschaffen sein sollte, und dazu gehört nun einmal, dass ihr Zukünftiger sein Können im Jagen und Fischen unter Beweis stellen muss. Das Problem dabei: Billy hat weder einen Jagdnoch einen Angelschein. Nun gibt es zwei Möglichkeiten – entweder, er beschafft sich die Papiere auf ehrlichem Wege, indem er schwierige Geschicklichkeitsspiele bewältigt, oder er schleicht sich auf gut Glück in die Botanik, wobei neben der Jagd auf Elche und Karnickel auch gekonntes Hakenschlagen vor dem Ranger auf dem Plan steht. Bei alledem sollte man sich beeilen, denn die Gunst der holden Daisy Mae sinkt von Sekunde zu Sekunde, und wie im richtigen Leben heißt es dann: „Game over". Nicht ganz einfach, aber was ein gestandenes Mannsbild ist, das weiß sich schon zu helfen...

Das Team



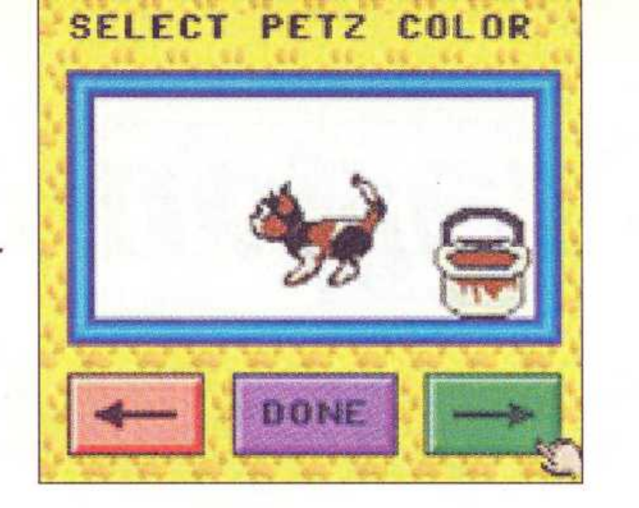
Petri Heil! Unser Held versucht sich als Angler


Billy Bob bereitet sich in seiner Hütte auf die bevorstehende Jagdsaison vor



CATZ

Tamagotchi aufgepasst – hier kommt die Konkurrenz! Wer schon immer einen Stubentiger im Westentaschenformat haben und pflegen wollte, kommt hier voll auf seine Kosten.





Einige von euch kennen vielleicht die PC-Version von *Catz*, in der sich niedliche Mäusejäger auf heimischen Bildschirmen tummeln und etwas Abwechslung in den grauen Alltag bringen. Jetzt erscheint der Katzenspaß über Saffire auf dem Game Boy Color. Hier kann der begeisterte Katzenfan einen kleinen Hausgenossen adoptieren und sich um ihn kümmern, ohne dass er an seine Katzenhaarallergie denken muss.

Zunächst kann sich der frisch gebackene Tierbesitzer ein Kätzchen aussuchen und ihm einen Namen geben. Der Cursor dient dem Spieler als verlängerte Hand, die es auf diese Weise füttern, streicheln oder auch mal am Genick packen darf, um es zu bestrafen. Mithilfe von kleinen Spielzeugen, die man sogar mit Freunden über ein Link-Kabel tauschen kann, beschäftigt man das Kätzchen, damit es sich nicht langweilt oder gar krank wird. In diesem Fall heißt es nämlich „schnell handeln", denn nur wenn sich Herrchen oder Frauchen gut um ihren Zögling kümmert, wird ihm ein langes Leben beschieden sein. Alles in allem ist *Catz* mit dem spartanisch ausgestatteten *Tamagotchi* nicht zu vergleichen. Die Umsetzung von Katzen und ihren Eigenheiten ist hier wirklich gelungen, und dieser Titel wird mit Sicherheit für lange Zeit ständiger Begleiter jedes echten Katzenliebhabers sein.

Das Team



Ihr solltet genauestens auf die Bedürfnisse eures kleinen Schützlings eingehen



Es ist Zeit zum Spielen! Mit einem Wollknäuel unterhaltet ihr das Kätzchen



DOGZ

Genre: Action

Hersteller: Mindscape Ent.

Entwickler: Saffire

Preis: ca. DM 70

Test GB

Gassi gehen im Regen? Hundehaare auf dem Sofa? Abgekaute Knochen im Bett? Lieblingsschuhe zerfetzt? Das muss nicht sein, denn Dogz ist absolut stubenrein und folgt aufs Wort.

Wem Katzen nicht so liegen, dem kann auch anders geholfen werden. Für jeden Möchtegerntierhalter, dem der Hausbesitzer seiner Einzimmer-Souterrainwohnung einen Riegel vor die Hundehaltung geschoben hat, gibt es *Dogz*. Keine Spaziergänge im Regen, keine Flöhe im Bett oder verscharrte Knochen im Blumenbeet, aber einiges an Fun und Kurzweil wird dem Hundenarren hier geboten. Sucht euch einen Welpen im Tiergeschäft aus, gebt ihm einen Namen, und schon geht es los. Von klein auf seid ihr für das Wohlergehen und die Gesundheit des virtuellen Fiffis verantwortlich und könnt dafür sorgen, dass sein Hundeleben schön und erfüllt sein wird. In diesem Spiel geht es nicht um schnelle Reaktionen, sondern einzig und allein darum, Verantwortung für einen – wenn auch nur elektronischen – Freund zu übernehmen.

Kurzum ist *Dogz* eine gelungene Übertragung des bekannten PC-Spiels auf den Game Boy Color, die ohne Einschränkungen auch für jüngere Spielfreunde geeignet ist und lange Zeit Spielspaß und Abwechslung bietet.

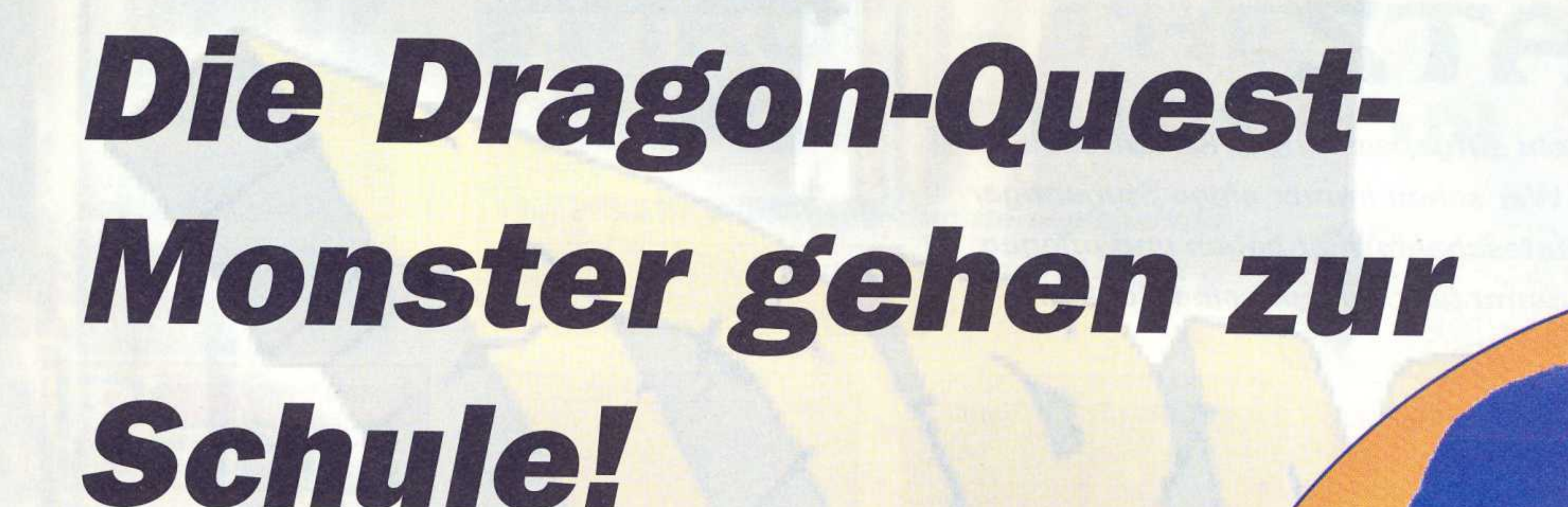
Das Team





Euer Hund hat Hunger. Wie im richtigen Leben müsst ihr euch aufopferungsvoll um euren Liebling kümmern





Die Dragon-Quest-Monster gehen zur Schule!

Dragon Quest Monsters ist der neueste Top Hit von EIDOS Interactive für den Game Boy Color. Dieses Game entführt euch in eine Welt voller Monster und Magie. Die Schwester des kleinen Terry wurde vom bösen Warubo entführt. Um sie zu befreien, muss Terry zum mächtigsten Monster-Master werden. Auf seinem langen Weg warten viele Gegner auf ihn, von denen sich nach einem gewonnenen Kampf auch einige Terry anschließen, um ihm zu helfen. Jedes der Monster besitzt einzigartige Fähigkeiten, die sich durch gutes Training weiter ausbauen lassen. Ein besonderes Feature dieses Games ist die Möglichkeit, verschiedene Monster miteinander zu paaren. Auf diese Art und Weise könnt ihr über 45.000 unterschiedliche Monsterkombinationen züchten.

Im Rahmen einer großen Schüleraktion sprach EIDOS Interactive bundesweit 12.000 Schulen an, von denen jede Schule 50 Flyer und Poster erhielt. Nun wird von TOTAL! in Zusammenarbeit mit EIDOS Interactive eine Verlosung gestartet. Beantwortet einfach die Frage auf der nächsten Seite korrekt, und ihr könnt mit etwas Glück einen der tollen Preise gewinnen!





Verlosung

TOTAL! und EIDOS Interactive verlosen:

10x *Dragon Quest Monsters* für den Game Boy Color und als besondere Überraschung 1x ein „Mystery-Pak" von EIDOS Interactive.

Hier die Preisfrage:

Wie heisst der kleine Held aus dem Spiel Dragon Quest Monsters?

Tragt das Lösungswort unten auf dem Coupon ein und schickt diesen an die unten stehende Adresse!

Einsendeschluss ist der 24.07.2000 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma EIDOS Interactive sowie deren Angehörige dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Erfolg!

Absender:

____

____

____

COUPON

Wie heisst der kleine Held aus dem Spiel Dragon Quest Monsters?

Lösung:

TOTAL!
Stichwort: „Dragon Quest Monsters"
Friedensallee 41

22765 Hamburg



SPECIAL

„I HAD A DREAM“ -

DIE GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

TEIL 8

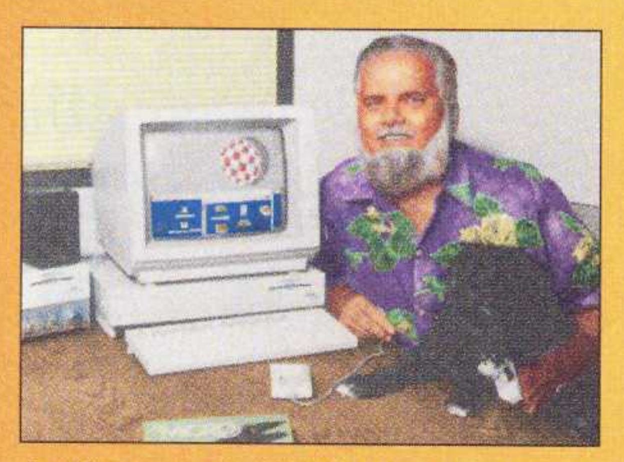
Stellt euch vor, im Laden steht die leistungsfähigste Hardware der Welt, und keiner geht hin ... Nein, die Rede ist nicht vom N64, sondern vom Commodore Amiga. Das Konzept des Rechners, der Mitte der 80er seiner Zeit um Jahre voraus war, entstand bereits im tiefsten 8-Bit-Mittelalter, 1982. Die Umsetzung dieses Traums verdankt die Welt (unter anderem) drei Zahnärzten!

Wir schreiben das Jahr 1979. Jay Miner, der Vater der Ur-Konsole Atari VCS 2600, hatte gerade die Hardware-Entwicklung der Atari-8-Bit-Computer (Grafik- und Soundchips) abgeschlossen und suchte nach neuen Aufgaben. Wie jeden Techniker reizte ihn das modernste Stück Technik, das es auf dem Markt gab, der 68.000er von Motorola. Verständlicherweise hatte Atari an einem Rechner auf Basis dieses Luxus-Spielzeugs kein Interesse, schließlich hatten die 8-Bitter ihre Blütezeit noch längst nicht erreicht. Also nahm Miner seinen Hut und arbeitete eine Zeit lang für eine Chip-Company namens Xymos, einer Firma für Biotechnologie, bis er einen Anruf von Larry Kaplan erhielt, einem Bekannten aus Atari-Zeiten. Kaplan war einer der „Fantastic Four“, vier renommierte VCS-Spieleentwickler von Atari, die sich aufgrund chronischer Unterbezahlung selbstständig gemacht und Activision gegründet hatten. Zwei Jahre später (1982) hielt Kaplan es auch dort nicht mehr aus und schlug Miner vor, zusammen eine Firma ins Leben zu rufen. Die beiden mobilisierten ihre Aktienanteile der jeweiligen Arbeitgeber und begaben sich auf die Suche nach zusätzlichen Investoren.

Da Videospiele damals eine wahre Goldgrube waren, versprachen die beiden, eine Spielkonsole herzustellen, wie sie die Welt noch nicht gesehen hatte. Atari machte mit dem VCS gigantische Gewinne, und jeder wollte ein Stück von dem Kuchen abhaben. Mattel brachte das Intellivision auf den Markt, Coleco das Colecovision und MB das Vectrex. Ein Ende des Booms war nicht abzusehen, und was konnte schon schief gehen, wenn sich zwei erfahrene und renommierte Persönlichkeiten der Branche zusammentun? Immerhin war Kaplan der Programmierer der VCS-Hits *Air Sea Battle*, *Street Racer* und *Kaboom!*. Miner begeisterte den Chef von Xymos von seiner Idee, und der fand unter seinen Kunden die nötigen Geldgeber: Drei Zahnärzte aus Florida investierten insgesamt sieben Millionen Dollar, als Geschäftsführer gewann Kaplan David Morse, einen Manager bei Tonka Toys.

Jim Sachs ist einer der wenigen Computergrafiker, der bekannt ist wie ein bunter Hund – beziehungsweise es zu Amiga-Zeiten war. Seine Werke (wie dieses namens Amiga World*) sorgten für Aufsehen, am bekanntesten ist jedoch seine Arbeit an dem Cinemaware-Spiel* Defender of the Crown*. Mittlerweile ist Herr Sachs leider in der Versenkung verschwunden*

Die Investoren waren jedoch mit dem Firmennamen nicht glücklich: Bei der ursprünglichen Variante, Hi-Toro, dachte jedermann an einen Hersteller von Rasenmähern ähnlichen Namens. Gegen das Votum von Miner entschied man sich für Amiga („Freundin“). Ein gewollter Nebeneffekt: Der spanische Name steht in alphabetischen Auflistungen vor Apple und Atari. Bei der Auswahl des Teams wurde viel Wert darauf gelegt, dass die Mitarbeiter nicht nur auf der Suche nach einem Job waren, sondern sich für das Projekt engagieren konnten. Die Arbeitsatmosphäre war, wie bei den meisten kleineren Firmen im Silicon Valley, mehr als locker. Miner brachte tagtäglich seinen Hund mit in die Firma, zu Dale Lucks (siehe Kasten auf Seite 77) Arbeitskleidung gehörte unbedingt ein paar Badeschlappen an seinen Füßen. Trotz der begrenzten finanziellen Mittel der Amiga Corp. war schnell ein Team von hoch begabten Experten gefunden – nicht zuletzt, weil sich die geplante Hardware (der Projektname lautete „Lorraine“, nach dem Vornamen der Ehefrau von David Morse) nicht als simple Konsole entpuppte. RJ Michal erinnert sich: „Als ich das



Jay Miner und seine Hündin Mitchy posieren neben einem Amiga 1000, auf dem im Multitasking-Betrieb die Workbench (grafische Benutzeroberfläche) und die Bouncing Ball-Demo laufen

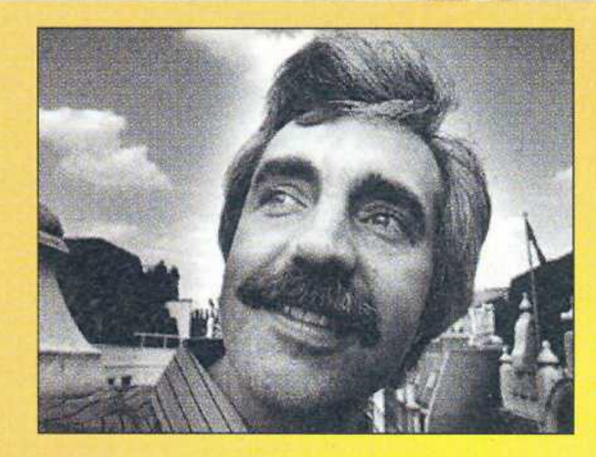


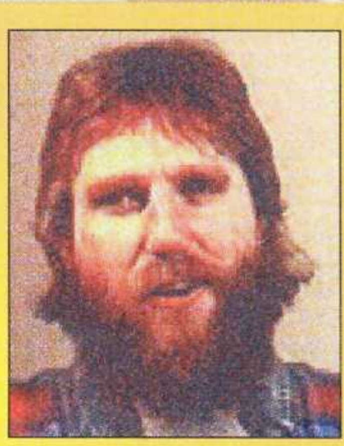
Commodore nutzte ursprünglich den bunten Doppelhaken (oben auf der Diskette im Amiga World-Bild zu sehen) als System-Logo, doch als Markenzeichen setzte sich der Boing-Ball durch

DER TRAUM VON 16 BIT



Zum Lieferumfang des Amiga 1000 gehörte das Spiel Mindwalker von Bill Williams. Die Story ist skurril: Im Gehirn eines im Koma liegenden Patienten müßt ihr Gedankenstränge legen, Gedächtnisscherben finden und im Unterbewusstsein Erinnerungsbilder formen – mithilfe von Dr. Freud





R.J. Mical (links) und „Wizard Extraordinaire" Dale Luck waren zuständig für die System-Software des Amigas. Auch sie kehrten Commodore 1986 den Rücken. Anders als Jay Miner blieben sie der Branche aber erhalten, hatten aber weiterhin wenig Erfolg. Zuerst arbeiteten sie am Atari-Handheld Lynx (technisch beeindruckend, am Markt aber chancenlos) und später am 3DO mit. Mical war zudem einer der Designer des Spielautomaten *Sinistar* (von Williams), der 1982 dank seiner Sprachausgabe Kultstatus erlangte.

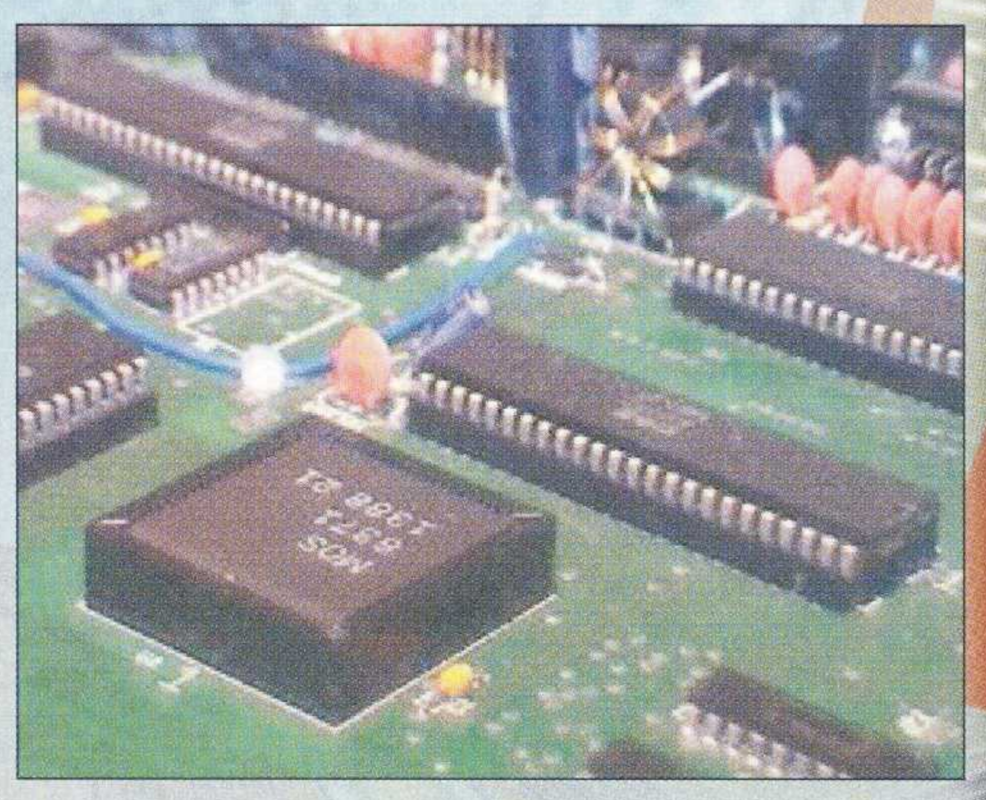
Büro von Jay Miner betrat, lagen überall Konzeptzeichnungen, auf denen Anmerkungen wie ‚Extension Port' oder ‚Tastatur' standen. Ich blickte ihn an und fragte: Und das wird also eine Konsole?' Und Miner grinste breit und antwortete: ‚Ja, ja, eine Spielkonsole.'"

Die allerfeinsten (und teuren) Erweiterungsmöglichkeiten für Computeranwendungen waren Jay Miner für sein Baby gerade gut genug (eine Variante, für die sich auch Sony in diesem Jahr bei der PlayStation 2 entschieden hat), das niemals als Konsole geplant war. Über hochtrabende Ideen wurde nicht lange diskutiert. Carl Sassenrath bewarb sich als Software-Ingenieur und wurde eingestellt, um die Entwicklung des Betriebssystems zu leiten. Beim Vorstellungsgespräch sagte man ihm, er könne machen, was er wolle. „Okay, dann mach ich ein Multitasking-System", soll er erklärt haben. So wurde der Amiga die erste Maschine, die mehrere Programme gleichzeitig abarbeiten konnte – und niemand hinterfragte, ob eine solche Vorstellung realisierbar, geschweige denn finanzierbar wäre.

Die Investoren wussten zwar nichts von ihrem Glück, aber insgeheim hatte Miner einen 16-Bit-Supercomputer für den Heimgebrauch im Sinn. Als der Markt für Videospiele 1983/84 total zusammenbrach, sollte sich das als Glücksfall erweisen, denn zukünftig waren Heimcomputer angesagt. Larry Kaplan war zu dem Zeitpunkt übrigens schon längst weitergezogen: Atari hatte ihm ein hoch dotiertes Angebot unterbreitet. Seitdem war er als Vice President of Software bei der Firma tätig, die er wenige Jahre zuvor im Streit verlassen hatte. Apropos Geheimhaltung: Offiziell handelte es sich bei Amiga Corp. um eine Firma, die Joysticks herstellte (vgl. Abbildungen auf Seite 80). Aufgrund des ungeheuren Konkurrenzkampfes im Silicon Valley war dies notwendig, um sich gegen Betriebsspionage und das Abwerben von Talenten zu schützen. Trotzdem hatte Amiga Corp. arge Probleme: Ende 1983 war das Kapital aufgebraucht, doch der Computer noch lange nicht fertig. Denn der 16-Bit-Hauptprozessor war nicht das einzige fortschrittliche und kostspielige Element des Amigas. Jay Miners Konzept sah ganze drei spezielle Prozessoren, so genannte Custom Chips, für Grafik und Sound vor, um den Hauptprozessor zu entlasten. In alter Miner-Tradition wurde diesen Namen verpasst: Agnus, Denise und Paula. Die Fertigung dieser Chips, die ihrer Zeit um Jahre voraus waren, kostete allerdings Zeit und Geld. Das Design war zwar abgeschlossen, doch als Amiga die Technik auf einer CES-Messe (Consumer Electronics Show, der Vorläufer der heutigen E3) 1983 erstmalig hinter verschlossenen Türen möglichen Interessenten (Apple, Hewlett-Packard, Philips und Sony) präsentierte, wurde die Funktion der drei Chips jeweils durch hunderte einzelner ICs simuliert. Eine Demo, die Michal und Luck in Rekordzeit vor der Messe aus dem Boden stampften, demonstrierte die unglaubliche Leistungsfähigkeit des Amigas: der *Bouncing Ball*, ein sich drehender, karierter Ball, der realistisch über den Bildschirm hüpfte. Besonders beeindruckend war der Soundeffekt, der bei jedem Aufprall auf den Boden erklang – ein Sound-Sample, bei dem Bob Pariseau den Schlag eines Baseballschlägers gegen ein Garagentor aufgenommen hatte.

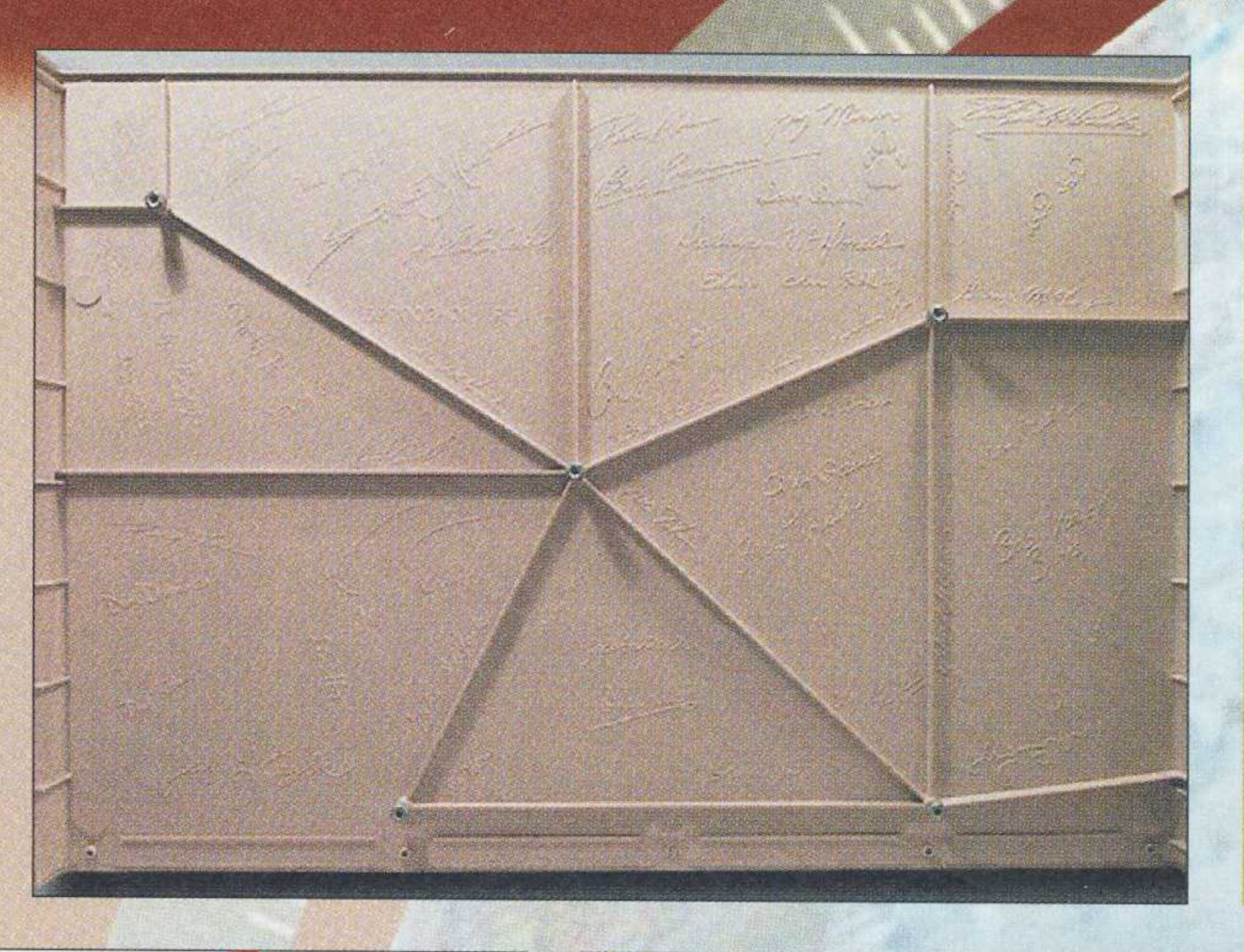


Die Entwicklung des Amiga 1000 verlief chaotisch. Selbst zum Europa-Launch war Commodore nicht in der Lage, eine deutsche Tastatur (QWERTZ statt QWERTY) mitzuliefern. Die Tasten wurden lediglich mit Aufklebern an den Standard angepasst



Drei Custom-Chips sorgten für die Sound- und Grafik-Power des Amigas – und den stolzen Preis: Agnus (vorne), Denise (rechts dahinter) und Paula (ganz hinten links). Integriert waren zusätzliche Elemente wie Blitter und Copper





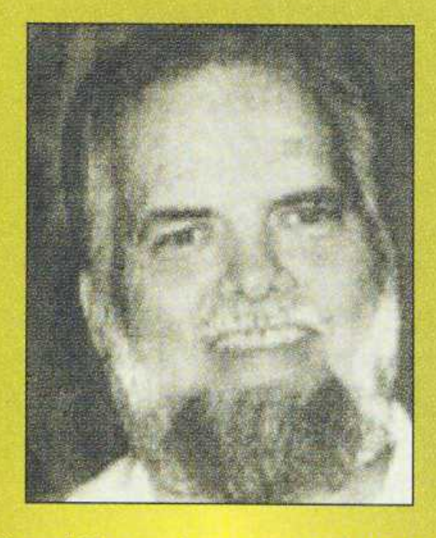
Einmaliger Kult: Wer seinen Amiga 1000 aufschraubte, erlebte eine Überraschung. Auf der Unterseite des Deckels waren im Prägedruck sämtliche Unterschriften der an der Entwicklung beteiligten Personen angebracht. Unter dem Namen Jay Miner sieht man einen Pfotenabdruck. Der stammt von Miners Hündin Mitchy, die an dessen Arbeitsplatz bei der Amiga Corp. ständig anwesend war.
Außerdem versteckte das Team zahlreiche Botschaften in den Systemdateien des Rechners, die über die absurdesten Tastenkombinationen auf den Bildschirm gezaubert werden konnten. Legendär ist dabei eine Mitteilung der „Dancing Fools". Diesen Spitznamen verpassten sich die Entwickler selbst, als in den endlosen Nachtschichten vor der ersten Präsentation des Gerätes Kaffee und Cola keine Wirkung mehr zeigten und sie sich durch intensives Herumtanzen wach halten mussten.

AMIGA

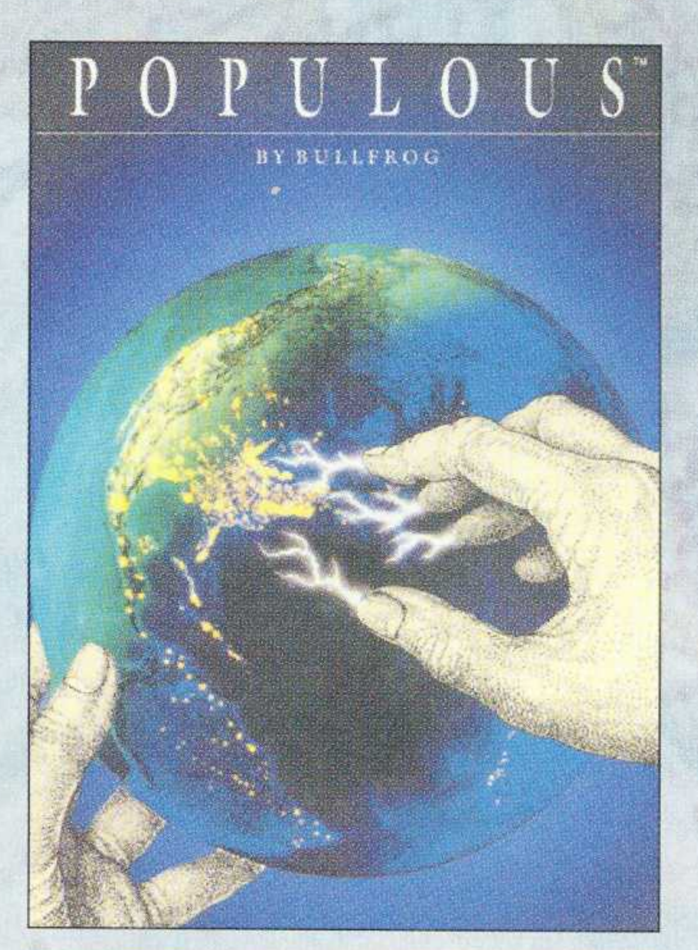
Commodore

Der Titel des Programms, *Boing!*, wird der Wirkung dieser Demo nicht einmal ansatzweise gerecht. Das Interesse am neuen Computer war groß, die erhoffte Unterstützung aber kaum vorhanden. Mit jedem Monat wurde die Finanzkrise immer größer, Jay Miner nahm eine Hypothek auf sein Haus auf; jeder, der dazu in der Lage war, tat das Gleiche. Jays ehemaliger Arbeitgeber Atari kam mit einem Darlehen in Höhe von $ 500.000 zu Hilfe. Die Rückzahlung sollte mit den von Atari zu entrichtenden Lizenzgebühren für die Verwendung der Custom Chips verrechnet werden. Aber es wurde immer brenzliger, und schließlich musste an den Verkauf der Firma gedacht werden. Auf der verzweifelten Suche nach Geldgebern wurde die kleine Amiga Corp. mit einem eiskalten Business-Hai konfrontiert, der dem ambitionierten Team um ein Haar den Todesstoß versetzt hätte: Jack Tramiel, ehemaliger Commodore-Chef, der mittlerweile die Überreste von Atari aufgekauft hatte.

Sein besonderes Augenmerk galt einer bestimmten Vertragsklausel: Sollte Amiga bis zum Jahresende das Darlehen nicht zurückgezahlt haben, hätte Atari sämtliche Rechte erhalten. Als knallharter Geschäftsmann, der er nun einmal war, realisierte er die Situation: Er konnte Amiga Corp. am langen Arm verhungern lassen, und die Chips wären sein. Es wäre nicht einmal nötig gewesen, die kostspieligen Entwickler zu feuern – sie wären automatisch arbeitslos geworden. Und so spielte er ein grausames Spielchen mit dem kleinen Fisch: Er machte scheinbar ein Übernahmeangebot, das mit einem Dollar pro Anteil weit unter dem realistischen Preis lag. Die Summe hätte nicht ansatzweise ausgereicht, damit die besagten Mitarbeiter ihre Hypotheken hätten zurückzahlen können. Als Miner & Co. nach dem Strohhalm griffen und Tramiel mit ihren Forderungen entgegenkamen, senkte dieser sein Angebot auf 85 Cents pro Anteil. Die Amiga-Mannschaft war empört! Wenige Tage vor Ablauf der Frist flog David Morse zu Gesprächen mit Commodore an die Ostküste – und hatte Erfolg. Da Tramiel den Kern des Hardware-Teams mit zu Atari genommen hatte, war die entsprechende Abteilung ein Scherbenhaufen. Die Firma bot sofort vier Dollar pro Anteil, Morse konnte sogar noch 4,25 Dollar heraushandeln (insgesamt 27,1 Millionen Dollar) und den Kredit an Atari zurückzahlen. Tramiel war außer sich, leitete umgehend eine Klage gegen Atari ein, in der Hoffnung, doch noch die wunderbaren Custom Chips von Amiga in die Finger zu bekommen. Commodore reagierte mit einer Gegenklage. Während sich üblicherweise nur die Fans der jeweiligen Systeme im Dauerstreit befinden, welches Gerät das Bessere sei, trugen in diesem Fall die Hardware-Herstellern die Sache vor Gericht aus. In dem ganzen Kleinkrieg vergaßen leider beide Firmen, sich um die wirklich Mächtigen in der Branche zu kümmern: IBM mit ihrem PC und Apple mit dem Mac. Das sollte sich später noch bitter rächen.



Jay Glenn Miner, geboren am 31.5.1932 in Prescott, Arizona, gilt wohl zu Recht als der begnadetste Chip- und Hardware-Designer der Welt. Er war der zuständige Projektleiter für die Entwicklung des Atari VCS 2600, des Atari 800 sowie des Commodore Amiga, bei denen er auch jeweils die Grafikchips entwarf.
Miner begann sein Studium an der San Diego State University und schloss mit einem Degree in Electrical Engineering an der University of California ab. Ab Mitte der 80er arbeitete er bei Atari, 1982 war er Mitbegründer der Firma Amiga Corp. Nach andauernden Streitigkeiten mit Commodore wegen des Amigas und der Unfähigkeit der Firma, sein „Baby" zu vermarkten, verließ er 1986 die Branche und wechselte zu Ventirex. Dort kümmerte er sich um das Chipdesign für Herzschrittmacher. Am 20.6.1994 erlag Jay Miner nach langer Krankheit einem Nierenversagen.



Electronic Arts unterstützte den Amiga von Anfang an mit Software. Zuerst waren es zwar nur kaum aufgepeppte Umsetzungen alter 8-Bit-Klassiker (wie Archon und One-on-One), doch schnell kamen Hits wie Marble Madness und Populous hinzu. Die Titelmusik für den Klassiker von Peter Molyneux stammt von Rob Hubbard. Offenbar kam die Soundlegende aus C64-Tagen mit dem Sample-Sound des Amiga überhaupt nicht zurecht. Die Komposition war zwar interessant, aber soundtechnisch enttäuschte sie auf ganzer Linie.



Bereits 1979 stellte Motorola mit dem 68.000er den ersten 16-Bit-Prozessor der Welt vor. Er ist benannt nach der Anzahl der darin enthaltenen Transistoren und zeichnete sich durch eine durchdachte Architektur und einen sehr gut strukturierten Befehlssatz aus, von der beeindruckenden Leistungsfähigkeit ganz zu schweigen. Das Stück Silicon war so kostspielig, dass es nur in sündhaft teuren Workstations zum Einsatz kam. Erst rund fünf Jahre später war der Preis niedrig genug, dass der Chip auch für den Heimbereich verwendet werden konnte. Er steckte neben dem Amiga und dem ST unter anderem im Apple Mac und Segas Mega Drive.



Mit Defender of the Crown *stellte die Firma Cinemaware einen neuen Spieletyp vor: das cineastische Abenteuerspiel. Optisch waren die Titel (wie zum Beispiel* King of Chicago *oder* Rocket Ranger*) eine Ansammlung banaler Minispielchen, die durch spektakuläre Optik enorm aufgewertet wurden*

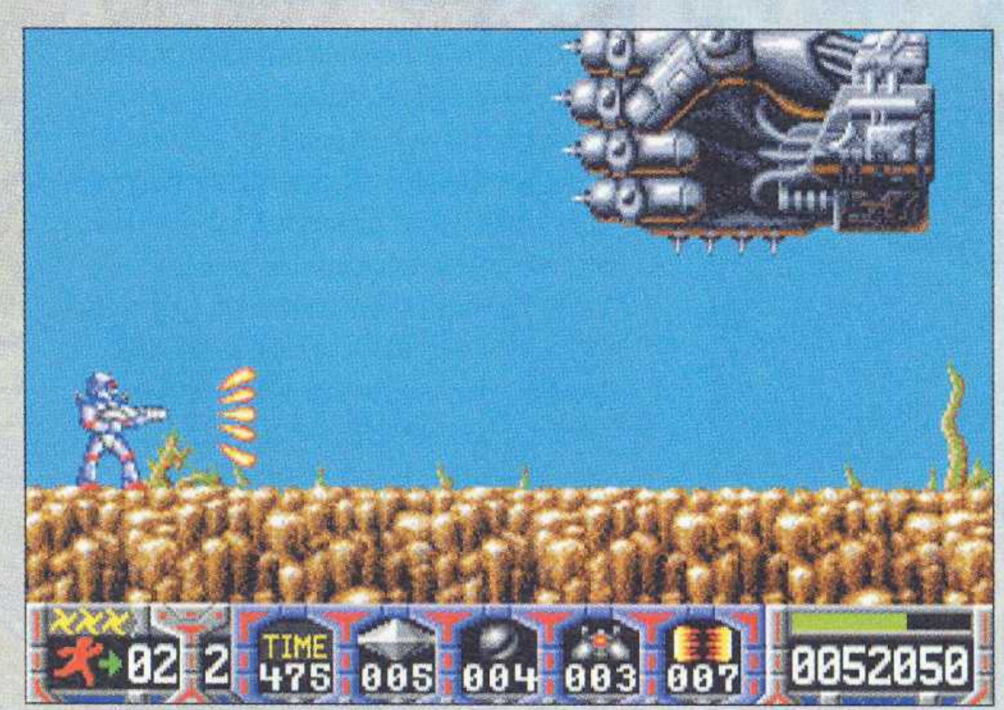


Tim King ‚verdankt' der Amiga-Fan die Tatsache, dass die Benutzeroberfläche seines Rechners ein Zwitter aus grafikorientierter Workbench und dem DOS-artigen CLI ist. Er hielt den veralteten DOS-Prompt für „einfach praktischer"

Anfang 1985 war der Amiga immer noch nicht in einem verkaufswürdigen Zustand. Zurück lagen Monate des Tauziehens und der Querelen zwischen dem Miner-Team und der Commodore-Geschäftsleitung. Ohne Tramiel war die Firma in finanzielle Schwierigkeiten geraten: Im ersten Quartal 1985 schlugen beispielsweise 40 Millionen Dollar Verlust zu Buche. Gerüchte über einen drohenden Konkurs gingen um. Obwohl das Konzept von Jay Miner aus dem Jahre 1982 stammte, war seine Vision immer noch nicht bezahlbar. Miner wollte einen Computer mit RGB-Monitor, Commodore wollte einen TV-Anschluss. 512 Kilobyte RAM standen den bezahlbaren 128 (maximal 256, besser aber 64) gegenüber. Aus theoretischen Anschlüssen für alles Mögliche wurde schließlich ein einziger Port. Hinzu kamen völlig überflüssige Probleme: Irgendjemand in der Führungsetage von Commodore forderte, dass man die Tastatur unter das Gerät schieben können sollte. Es dauerte ein halbes Jahr, um die Platine dementsprechend umzugestalten. Damit nicht genug, wollte Miner die gesamte Architektur noch einmal komplett überarbeiten – immerhin war das Konzept des Systems schon über zwei Jahre alt. Und so kam der Schock: Atari präsentierte den verkaufsfertigen 16-Bitter Atari ST. Jack Tramiel hatte das Rennen gewonnen.

Commodore stand nun unter Zeitdruck. Dabei gab es noch nicht einmal ein Betriebssystem für den Amiga Computer. Innerhalb von nur drei Wochen wurde ein System adaptiert, das ein Engländer namens Dr. Tim King (von MetaCompCo.) zwischen 1978 und 1984 für Sun-Workstations entwickelt hatte. King verlangte neben der grafischen Benutzeroberfläche, die beim Mac 1984 eine Revolution darstellte und beim ST ebenfalls vorhanden war, eine DOS-ähnliche Oberfläche, weil er diese einfach für praktischer hielt (!). Natürlich fand diese Anpassung auf Weisung von Commodore ohne Kommunikation mit den Amiga-Leuten statt. Das Ergebnis des ganzen Chaos war, dass der Amiga kein eingebautes Betriebssystem enthält. Nach dem Einschalten des Rechners steht ein so genannter Bootblock bereit, um die Informationen einer Operating-System-Diskette (die Kickstart) zu speichern. Danach war es notwendig, eine zweite Disk mit der grafischen Benutzeroberfläche (die Workbench) zu laden. Ansonsten wäre der Amiga am 23. Juli 1985 immer noch nicht fertig gewesen. Zu dem Zeitpunkt wurde der „fertige" Amiga (immerhin fünf Geräte wurden zusammengeschraubt) der Öffentlichkeit präsentiert, und zwar im Rahmen einer ganz speziellen, kostspieligen Veranstalung. Das Licoln Center in New York wurde angemietet, wo sich die Sängerin Debbie Harry (von Blondie) und der Künstler Andy Warhol um die Präsentation kümmerten. Letzterer war übrigens wirklich begeistert von der Hardware. Während seine Kollegin ihre Stimmbänder strapazierte, bearbeitete er in Echtzeit die Aufnahmen, die auf eine Leinwand übertragen wurden.

Jay Miner hatte es geschafft! Er hatte einen Computer auf die Beine gestellt, wie es keinen zweiten gab. An vierstimmigen Stereo-Digitalsound war bei anderen Rechnern und Konsolen nicht zu denken. Mit dem speziellen HAM-Modus („Hold and Modify") war es möglich, sagenhafte 4.096 Farben gleichzeitig auf den Bildschirm zu zaubern – zumindest bei Standbildern. Lediglich ein Programmierer namens Bill Williams (dem die Welt unter anderem die 8-Bit-Klassiker *Necromancer* und *Alley Cat* verdankt) brachte das Kunststück fertig, diese Option auch in zwei Spielen (*Knights of the Crystallion*, *Pioneer Plaque*) zu verwirklichen. Die Hardware-Konkurrenz begnügte sich zu der Zeit mit 16 Farben. Besitzer eines IBM-PC konnten diesen Luxus sogar nur dann genießen, wenn sie eine „fortschrittliche" CGA-Grafikkarte besaßen.



Wie beim C64 waren es vor allem europäische Entwickler, die das Letzte aus dem Amiga herauskitzelten. Turrican *von Factor 5 (Das Original programmierte Manfred Trenz für C64.) ist ein absoluter Klassiker. Ein Sequel, zwei SNES- und ein Mega-Drive-Teil später entsteht die Fortsetzung (*Thornado*) in 3D für Dolphin*



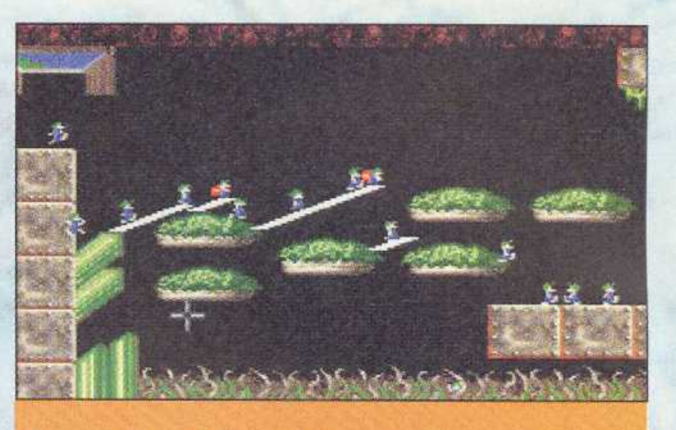
Die simplen Spielideen sind immer noch die besten. Ein Jahr, bevor Alexei Patchitnovs Tetris *alle Amiga-Spieler in seinen Bann schlug, wurde Activisions* Shanghai *1986 zum Kulthit. Obwohl das Spiel auf alle erdenklichen Systeme umgesetzt wurde, konnte keine Version dem Original bislang das Wasser reichen*

Lange vor der Prügelspiel-Legende Street Fighter II *bot Archer Macleans* International Karate *ein vergleichbares Gameplay. Die 16-Bit-Fortsetzung IK+ (Abbildung rechts) ermöglichte sogar Auseinandersetzungen mit drei Kämpfern gleichzeitig. Mit der Umsetzung des Atari-Automaten* Marble Madness *(unten) präsentierte Electronic Arts eine der ersten grafischen Sensationen für den Amiga. Unten rechts: der Klassiker* Populous*, ebenfalls von EA*









Die englische Software-Schmiede Psygnosis begann ihre Laufbahn mit Spielen für die 16-Bitter Amiga und Atari ST. Ihr Erstlingswerk Brataccus *wurde als das „erste 16-Bit-Spiel der Welt" beworben und war einfach Grauen erregend schlecht. Den Erfolg brachten Lizenzverträge mit unabhängigen Entwicklern.* Shadow of the Beast *stammte von Reflections, die auf der PlayStation mit* Destruction Derby *und vor allem* Driver *Aufsehen erregten. Der oben abgebildete Superhit* Lemmings *hingegen wurde von DMA Design (*Grand Theft Auto, Body Harvest*) entwickelt*

Da stand sie also nun, die leistungsfähigste Hardware der Welt. Und die Welt nahm – nach kurzem Staunen – keinerlei Notiz. Offensichtlich wusste Commodore nichts mit dem Gerät anzufangen. Man hatte eine grandiose Spiele-Hardware in der Hand (immerhin war der Amiga ursprünglich eine Konsole), die mehr Power als jeder Office-Computer bot. Doch gerade dieser Spagat bereitete Commodore Kopfschmerzen. Obwohl der Preis noch vor dem Release von rund 6.000 auf 4.700 und schließlich auf unter 4.000 DM gefallen war – für eine Spielemaschine war dies viel zu teuer. Der billige C64 war noch nicht allzu lange auf dem Markt, und nahezu stündlich erschienen neue Spiele, die beeindruckender waren als alles bisher Gesehene. Als Office-Computer eingesetzt fehlten hingegen – wie so oft – die nützlichen Anwendungsprogramme. Der Amiga hatte zwar wie der Mac eine Art grafischer Benutzeroberfläche und ein paar gute Grafikprogramme, aber als Profianwendung setzte sich der Apple-Computer durch. Textverarbeitung und Tabellenkalkulation waren eine eine noch größere Schwäche des Amigas. Commodore war unfähig, die Großen der Branche wie zum Beispiel Microsoft an Bord zu holen oder ein Marketingbudget, geschweige denn ein Konzept, auf die Beine zu stellen. Stattdessen verzettelte man sich in einem überflüssigen Kleinkrieg mit dem Konkurrenten Atari, der anfangs den Eindruck machte, das Rennen gewinnen zu können. Es dauerte mehr als drei Jahre, bis Commodore eine Million verkaufte Amiga-Computer vermelden konnte. Frustriert verließen Jay Miner, Dale Luck und R.J. Mical die Firma. Dennoch beobachtete Miner auch in den kommenden Jahren das Schicksal „seines" Computers. Er besuchte 1989 zum Beispiel die Amiga-Messe in Köln und war sichtlich begeistert von der Akzeptanz, die der Amiga (Obwohl der Rechner übersetzt „die Freundin" heißt, wurde der männliche Artikel nie in Frage gestellt.) bei den deutschen Fans genoss. Der 57-Jährige war sogar sichtlich gerührt angesichts der Begeisterung und Aufmerksamkeit, mit der er von den Fans empfangen wurde.

Atari hatte derweil ein ganz anderes Problem: Der C64-Erfinder Shiraz Shivji hatte mit dem ST in Rekordzeit einen Rechner aus dem Boden gestampft, der aufgrund seiner Standardbauteile einen unschlagbar niedrigen Preis vorweisen konnte. Allerdings brachte dies die Einschränkung mit sich, dass er für Spiele alles andere als geeignet war. Nach dem Launch des preislich konkurrenzfähigen Amiga 500 sollte sich die Lage jedoch ändern. (Und was lernen wir daraus? Dass Nintendos Dolphin den Kampf gegen Sonys PlayStation 2 noch lange nicht verloren hat ...) Doch über den Atari ST und Jack Tramiels Machenschaften erfahrt ihr nächsten Monat mehr.

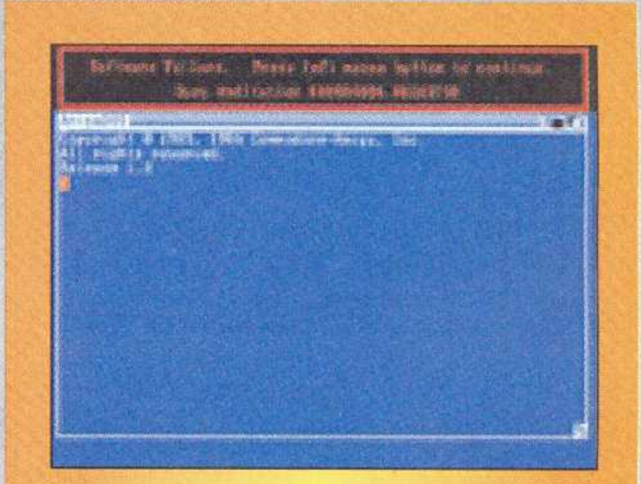
Klaus-Dieter Hartwig



Alles nur Tarnung: Offiziell stellte die Firma Amiga Corp. Joysticks her. Doch das war nur eine Fassade



Dennoch gab es auch in diesem Marktsegment außergewöhnliche Innovationen wie das Joyboard



Selbst die Fehlermeldung beim Systemabsturz des Amigas (die man häufiger zu Gesicht bekam, als einem lieb war) ist einmalig. Auf dem Bildschirm erschien in diesem Fall die berühmte „Guru Meditation" (zusammen mit einer Nummer, die auf die Fehlerursache hinwies). Wenn die Entwickler einem frustrierenden Fehler beim Hardware-Design nicht auf die Schliche kamen, hatten sie eine ungewöhnliche Methode, um die strapazierten Nerven wieder zu beruhigen. Sie setzten sich auf eines der Joyboards der Firma, das ursprünglich für die Füße gedacht war. Damit der Skifahrer in dem dazugehörigen VCS-Spiel *Mogul Maniac* nicht das Gleichgewicht verlor, musste sich der Sitzende möglichst ruhig verhalten. Diese scheinbar entspannte Haltung erinnerte die Kollegen an einen meditierenden Guru, daher der Name.

Jetzt ABO schnell!

Als Nintendo-Fan benötigt man das ein oder andere Zubehör. Wer einen TOTAL!-Abonnenten wirbt, bekommt als Dankeschön ein brauchbares Geschenk von uns. Ihr habt die Qual der Wahl zwischen vier verschiedenen Angeboten.



1 Ein transparenter N64-Controller der Firma Gamester. Beim so genannten G64 habt ihr stets den Durchblick.

VIDIS

2 Das LX4 Tremor Pak ist eine Kombination aus einem Controller Pak mit vierfacher Speicherkapazität und einem Rumble Pak, das ohne Batterien auskommt.



VIDIS

3 Wenn ihr Pokémon nicht nur auf dem Game Boy sammelt, empfehlen wir euch die Pokémon Trading Cards. Das Starterset für 2 Spieler bietet euch 60 Karten, ein Regelheft, eine Spielhilfe und 14 Schadensmarken.







4 Ihr spielt lieber Game Boy (Color)? Kein Problem! Wenn ihr euch für diese Aboprämie entscheidet, erhaltet ihr sogar zwei Geschenke. Das eine ist ein Link-Kabel, um zwei Geräte miteinander zu verbinden. Mit dem anderen könnt ihr auch im Dunkeln hervoragend spielen. Das Worm Light wird einfach in den Link-Port des Gerätes gesteckt, und schon habt ihr eine tragbare Flutlichtanlage (funktioniert wegen der Steckergröße nur mit einem GB Color und einem GB Pocket, nicht mit dem alten GB). Link-Kabel und Worm Light könnt ihr in den Farben Blau oder Rot bekommen (bitte angeben!).

Lieferung ohne Game Boy



TOTAL!

Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23617 Stockelsdorf

Bedingungen:
Der geworbene Leser darf in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der TOTAL! gewesen sein!
Du darfst dich nicht selbst werben!

ABO ABO ABO ABO ABO ABO 7/2000

Ich abonniere die TOTAL! für mindestens ein Jahr.

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf TOTAL!-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 72,– (Inland) bzw. DM 85,20 (Ausland). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): Bequem durch Bankeinzug / Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Garantie: Ich weiss, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bin der/die Werber/in und möchte für die Vermittlung des Abonnements folgende Prämie:

(Bitte ankreuzen)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ rot ☐ blau

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

TOTAL! Abo-Club
z. Hd. Frau Krüger
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung. Mit der Rücknahme des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie. Die Versandkosten übernimmt der X-plain Verlag.

TIPPS & TRICKS wanted!

Hallo, Freunde des gepflegten Schummelns!

Willkommen auf den Tipps&Tricks-Seiten! Diese Seiten werden nicht nur von uns, sondern auch von euch mitgestaltet – vorausgesetzt, ihr schickt uns nützliche Tipps zu allen möglichen Nintendo-Spielen an die unten stehende Adresse. Ob Game Boy, NES, SuperNES, Virtual Boy oder Nintendo64 – wir können alles gebrauchen, was in diese Rubrik passt. Dazu gehören z. B. Passwörter, Cheats, Levelcodes, Special-Moves oder Komplettlösungen von umfangreichen Spielen. Einsendungen in digitaler Form, also auf Diskette, wären uns bei Beiträgen mit großem Umfang am lieb-sten, aber ihr könnt natürlich ebenso gut einen ganz normalen Brief abschicken oder uns faxen. Bitte beachtet dabei, dass eure Tipps leserlich sein sollten, damit wir sie abdrucken können. Wenn ihr Karten zeichnet, dann bitte nicht mit Bleistift, sondern mit Kuli oder Filzstift und auf unliniertem Papier, sonst können sie nicht gescannt werden. Vergesst nicht, eure Adresse auch im Brief anzugeben! Für eure Mühen sollt ihr natürlich belohnt werden, deshalb verlosen wir jeden Monat unter allen veröffentlichten Einsendungen drei halbjährige TOTAL!-Freiabos. Auch Einsender von Helpline-Antworten werden berücksichtigt!

An dieser Stelle noch ein kleiner Hinweis: Denkt bitte daran, daß wir keinerlei Tips&Tricks zu indizierten bzw. beschlagnahmten Spielen veröffentlichen können. Und noch etwas: Falls ein Trick mal nicht gleich funktionieren sollte, gebt nicht sofort auf! Manchmal müssen Tastenkombinationen sehr schnell und möglichst flüssig eingegeben werden. Sollte gar nichts klappen, dann schreibt bitte an unsere Helpline!



Wir verwenden folgende Richtungs- und Tastenkürzel:
↑, ↗, →, ↘, ↓, ↙, ←, ↖
(für das Steuerkreuz und den Analogstick),
A, B, X, Y, Z, L und R (für die L- und R-Buttons), Start, Select
C↑, C→, C↓, C← (für die C-Buttons auf dem N64-Pad)

X-plain Verlag
TOTAL! Tipps &Tricks
Friedensallee 41
22765 Hamburg

Die Gewinner dieser Ausgabe heißen:
Daniel Gloddek, Witten
Stephan Grob, Bubikon (CH)
Johann Kunz, Rottenburg

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen.

TIPPS &

NINTENDO64

All-Star Baseball 2001 (NTSC)

Baseball-Spuren
Gebt im Cheat-Screen WLDWLDWST als Code ein!

Großer Baseball
Gebt im Cheat-Screen BCHBLKTPTY als Code ein!

Aluminium-Schläger
Gebt im Cheat-Screen HOLLOWBATS als Code ein!



Kleine Spieler
Gebt im Cheat-Screen TOMTHUMB als Code ein!

Fliegende Spieler
Gebt im Cheat-Screen FLYAWAY als Code ein! Nachdem ein Spieler ausgeschieden ist, fliegt er zurück zur Bank.

Eidechsen-Team
Wählt ein Exhibition-Match im Kaufmann Stadion aus! Wenn ein Spieler ein Schild mit der Aufschrift „Win a lizard" trifft, verwandelt sich sein ganzes Team in Eidechsen.

Duke Nukem: Zero Hour (NTSC)

Extreme-Modus
Beendet das Spiel, indem ihr alle Mädchen gerettet und alle Gegner erledigt habt! Dadurch wird der Extreme-Modus freigeschaltet, der den Schwierigkeitsgrad erhöht.

Big-Gun-Modus
Eliminiert alle Gegner in Level 3, „Nuclear Winter", um die Cheat-Option für den Big Gun-Modus freizuschalten!

Shotgun und unendlich viel Munition
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: ↑, ↓, ←, →, L, R!

Eiswerfer und unendlich viel Munition
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: ↓, ↑, A, L, R, Z!

Gewehr und unendlich viel Munition
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: C↑, C↓, C←, C→, L, R!

Multiplayer-Charakter-Set 1
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: A, L, R, ←, B, ↓, ↑!

Multiplayer-Charakter-Set 2
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: B, A, A, R, L!

Multiplayer-Charakter-Set 3
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: L, L, ↑, ↓, R, B, A!

Multiplayer-Charakter-Set 4
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: B, B, B, R, ←, A!



Multiplayer-Charakter-Set 5
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: →, B, ←, L, A, Z!

Multiplayer-Charakter-Set 6
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: ↑, ↓, B, A, A, ←!

TRICKS

Shortys

Action Nuk'em-Modus
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: ↓, ↓, A, Z, Z, ←, A oder spielt das Game bis zum Ende durch! In diesem Modus kann Duke seine Gegner mit einem Schuss ausschalten.

Ice Skin
Um diese Option freizuschalten müsst ihr alle Mädchen in Level 5, „Fallout", retten.

Wetter
Findet alle Secrets in Level 6, „Under Siege", um die Cheat-Option für das Wetter freizuschalten!

High Speed Zombies
Rettet alle Babes in Level 8, „Dry Town", um diese Option freizuschalten!

Maximale Blaster-Munition
Legt alle Gegner in Level 9, „Jailbreak", um, damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Shotgun-Munition
Rettet alle Babes in Level 10, „Up Ship Creek", damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Gewehr-Munition
Rettet alle Babes in Level 11, „Ft. Roswell", damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Revolver-Munition
Legt alle Gegner in Level 12, „Probing The Depths", um, damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Munition für die abgesägte Shotgun
Legt alle Gegner in Level 13, „Whitechapel Killings", um, damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale SMG-Munition
Findet alle Secrets in Level 15, „Dawn Of The Duke", damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Gatling-Gun-Munition
Legt alle Gegner in Level 16, „Hydrogen Bomb", um, damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Volt-C.-Munition
Findet alle Secrets in Level 17, „The Rack", damit diese Option freigeschaltet wird.

Maximale Sniper-Munition
Rettet alle Mädchen im Secret Level „Going Down", damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Vereisungsmunition
Legt alle Gegner in Level 20, „The Brothers Nukem", um, damit diese Option freigeschaltet wird!

Maximale Gamma-Munition
Rettet alle Babes in Level 21, „Alien Mothership", damit diese Option freigeschaltet wird!

Mehr Multiplayer-Charaktere
Spielt einen beliebigen Level zu Ende und speichert ab, um einen zusätzlichen Charakter im Multiplayer-Modus freizuschalten!

Energie auffüllen
Zerstört einen Hydranten oder eine andere Wasserquelle! Stellt euch in das Wasser und haltet A gedrückt, um eure Energie langsam wieder aufzufrischen!

First-Person-Perspektive
Wenn im Eröffnungsbild die Meldung „Press Start" erscheint, drückt folgende Tastenkombination: ↓, ↑, L, B, Z, ←, C↑, C→, C←, Z!

F-1 World Grand Prix (NTSC)

Versteckter Kurs
Gewinnt die Meisterschaft im höchsten Schwierigkeitsgrad (Professional)!



Hawaii-Bonuskurs
Geht in den Exhibition-Modus und wählt „Williams" als Fahrer! Benutzt den Analogstick, um seinen Namen in „Vacation" zu ändern! Kehrt danach zum Start-Screen zurück! Der Hawaii-Kurs wird nach dem European Grand Prix auf dem „Track Selection"-Bildschirm auftauchen.

Challenge-Auswahl
Geht in den Exhibition-Modus und wählt „Williams" als Fahrer! Benutzt den Analogstick, um seinen Namen in „Pandora" zu ändern! Kehrt danach zum Start-Screen zurück! Wählt nun den Challenge-Modus und geht auf „Cheater's Special"!

Goldener Fahrer
Geht in den Exhibition-Modus und wählt „Williams" als Fahrer! Benutzt den Analogstick, um seinen Namen in „Pyrite" zu ändern! Ein goldener Fahrer wird jetzt im Fahrer-Auswahlmenü für den Exhibition-, Time-Trial- und Zweispieler-Modus verfügbar sein.

Chromfarbener Fahrer
Geht in den Exhibition-Modus und wählt „Williams" als Fahrer! Benutzt den Analogstick, um seinen Namen in „Chrome" zu ändern! Ein chromfarbener Fahrer wird jetzt im Fahrer-Auswahlmenü für den Exhibition-, Time-Trial- und Zweispieler-Modus verfügbar sein.

Galerie-Option
Geht in den Exhibition-Modus und wählt „Williams" als Fahrer! Benutzt den Analogstick, um seinen Namen in „Museum" zu ändern! Wählt die neue Galerie-Option, um euch die Fahrzeuge ansehen zu können! Mit den verschiedenen Controller-Knöpfen könnt ihr den Blickwinkel beliebig verändern.

Credits ansehen
Geht in den Exhibition-Modus und wählt „Williams" als Fahrer! Benutzt den Analogstick, um seinen Namen in „Credits" zu ändern! Kehrt zum Startmenü zurück, und diese neue Option wird verfügbar sein.

Team-Extreme-Fahrer
Schafft einen Skill-Level von 100 % im Challenge-Modus. Eine Option, die Credits anzusehen, wird im Eröffnungsbild zu sehen sein, und die Team-Extreme-Fahrer Gold und Silber werden im Exhibition-, Time Trial- und Zweispieler-Modus verfügbar sein.

Credits ansehen und Galerie-Modus
Gewinnt die Meisterschaft im Rookie-Schwierigkeitsgrad, um diese Optionen freizuschalten!

Broadcast-Modus
Wählt die Fernsehkamera als Fahrer, um den Modus zu benutzen!

Shortys

Hallo, Schummel-Fans!

Die auf dieser Seite abgedruckten Parameter funktionieren nur in Verbindung mit einem so genannten Schummelmodul wie beispielsweise der Game Buster oder der Explorer für das N64 oder das Action Replay fürs SNES (Version 1, 2 oder 3). Die UK-Codes funktionieren mit der englischen Version des Game Busters, die US-Codes mit der amerikanischen. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass UK-Codes nicht mit den deutschen PAL-Spielen kompatibel sind. Wer daheim Codes herausgefunden hat, der kann uns schreiben und sich an der Verlosung der TOTAL!-Abos beteiligen. Noch ein kleiner Hinweis: Die Parameter für das ARP I und III sind gesondert gekennzeichnet, alle anderen ARP-Codes gelten automatisch für das ARP II. Unsere Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL!, Stichwort „Schummel-Codes",
Friedensallee 41, 22765 Hamburg

Blickwinkel während der Wiederholung justieren
Drückt C ↑ während einer Wiederholung! Danach drückt ↑ oder ↓, um den Blickwinkel zu justieren!

Immer beschleunigen
Gebt entweder den „Gold-Fahrer"- oder „Chrome-Fahrer"-Code ein! Wählt einen dieser Fahrer, den Rookie-Level und „Manual Transmission"! Bleibt im ersten Gang, wenn das Rennen beginnt, und beschleunigt!

Unendlich viel Sprit
Wählt den Grand-Prix-Modus und geht in den Paddock-Screen! Setzt den Benzin-Level eures Fahrzeugs auf ganz niedrig und startet ein Rennen! Im nächsten Rennen solltet ihr nun über unendlich viel Benzin verfügen.

Hydro Thunder

Boote und Strecken der mittleren Schwierigkeitsstufe freischalten
Beendet alle leichten Kurse mit einem ersten, zweiten oder dritten Platz!

Boote und Strecken der höchsten Schwierigkeitsstufe freischalten
Beendet alle mittelschweren Kurse mit einem ersten oder zweiten Platz!

Catacombs-Kurs freischalten
Beendet die schweren Kurse als Erster, um diese Strecke freizuschalten!

Hydro-Speedway-Kurs und kleine Titanic als Extraboot freischalten
Beendet die Catacombs-Strecke als Erster!

Castle-von-Dandy-Strecke und Armed-Response-Boot freischalten
Beendet den Hydro-Speedway-Kurs als Erster!

Nile-Adventure-Kurs und Blowfish-Boot freischalten
Beendet die Castle-von-Dandy-Strecke als Erster!

Chumdinger-Boot freischalten
Beendet den Nile-Adventure-Kurs als Erster!

NBA Jam 2000

Schneller laufen
Startet das Game im Exhibition-Modus, gelangt in Ballbesitz und haltet L + Z oder R + Z, während euer Spieler läuft, damit er sich noch schneller bewegt.

The New Tetris (NTSC)

Line Totals löschen und Wonders resetten
Wählt den Einspieler-Modus aus und gebt „O1DERS" als Name ein! Geht auf "OK" und drückt A!

Line Totals löschen, Wonders resetten und High Scores zurücksetzen
Wählt den Einspieler-Modus aus und gebt „1N175R4M" als Namen ein! Geht auf "OK" und drückt A!

Tarzan

Cheat-Menü
Drückt im Hauptmenü folgende Tastenkombination, um die Cheat-Option aufzurufen:

GameBoy

←, ←, →, →, ↑. ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓!

Blaster Master: Enemy Below

Level	Passwort
2	E6D3D3KG
3	E7C3D3KH
4	E7D3D3KI
5	F6C3D3KQ
6	F6D3D3KR
7	F7C3D3KU
8	F7D3D3KT

Metal Gear Solid

Sound-Modus freispielen
Beendet alle VR-Missionen und den Time-Attack-Modus, um den Sound-Modus freizuschalten!



Action Replay Codes

Nintendo64

Duke Nukem: Zero Hour (NTSC)

8111A6A80001	Pistol
8111A6AA0063	+
8111A6B00000	Infinite Ammo Pistol
8111A6B20000	Never Reload Pistol
8111A6D00001	Have Shotgun
8111A6D20063	+
8111A6D80000	Infinite Shotgun Shells
8111A6DA0000	Never Reload Shotgun
8111A6F80001	Have Machine Gun
8111A6FA0063	+
8111A7000000	Infinite Ammo M-Gun
8111A7020000	Never Reload Machinegun
8111A7200001	Have Grenade Launcher
8111A7220063	+
8111A7280000	Infinite Grenades
8111A72A0000	Never Reload G-Launcher
8111A7480001	Have Pipe Bomb
8111A74A0063	+
8111A7500000	Infinite Pipe Bombs
8111A7520000	Never Rearm Pipe Bombs
8111A7700001	Have Dynamite
8111A7720063	+
8111A7780000	Infinite Dynamite
8111A77A0000	Never Rearm Dynamite
8111A7980001	Have Extra Weapon
8111A79A0063	+
8111A7A00000	Inf. Ammo Extra Weapon
8111A7A20000	No Reload Extra Weapon
8111A7C00001	Have Machine Shotgun
8111A7C20063	+
8111A7C80000	Inf. Ammo Machine Shotgun
8111A7CA0000	No Reload Machine Shotgun
8111A7E80001	Have Plasma Gun
8111A7EA0063	+
8111A7F00000	Infinite Ammo Plasma Gun
8111A7F20000	Never Reload Plasma Gun
8111A8100001	Have Laser
8111A8120063	+
8111A8180000	Infinite Ammo Laser
8111A81A0000	Never Reload Laser
D0117DF40008	L-Button To Moon Jump
81117EECFFFF	L-Button To Moon Jump
D0117DF40008	L-Button To Moon Jump
81117EEEFC00	L-Button To Moon Jump



Heft-Shop

Im Heft-Shop könnt ihr TOTAL!-Ausgaben nachbestellen. Füllt dazu einfach den Coupon aus und schickt ihn an unten stehende Adresse!

TOTAL! 8/97
Poster: Banjo–Kazooie
Reportage: PAL-/NTSC-Umsetzungen
N64-Tests: Blast Corps
T&T: Star Wars: Shadows of the Empire

TOTAL! 9/97
Poster: LylatWars
Specials: SNES-Rollenspiele
N64-Tests: Dark Rift, Hexen 64

TOTAL! 10/97
Poster: Bomberman 64
Specials: Rollenspiele für N64 & 64DD
N64-Tests: Ego-Shooter, LylatWars
Tipps&Tricks: Secret of Mana 2

TOTAL! 11/97
Poster: San Francisco Rush
Specials: Game&Watch-Story
N64-Tests: extreme-G, Top Gear Rally
SNES-Tests: Harvest Moon

TOTAL! 12/97
Poster: Automobili Lamborghini
Specials: Anime&Manga, Final-Fantasy-Report (NES), Soundreport
N64-Tests: Diddy Kong Racing
Tipps&Tricks: Ego-Shooter

TOTAL! 1/98
Extra: zwei Stundenpläne
Specials: Sailor-Moon-Spiele, Großer Japan-Messebericht, Rare-Reportage
N64-Tests: AeroFighters Assault
T&T: Ego-Shooter, Diddy Kong Racing

TOTAL! 2/98
Poster: Fighters Destiny
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Interview mit Rare
N64-Tests: Dual Heroes, FIFA 98, Snowboard Kids, WCW vs. NWO: W. T.
T&T: Diddy Kong Racing, San Fran. Rush

TOTAL! 3/98
Specials: N64-Import-Reportage
N64-Tests: Fighters Destiny, NHL Breakaway '98, Yoshi's Story
N64-Zubehör: Game Buster, Lenkräder, Mega-Memory-Card

TOTAL! 4/98
Poster: Goemon, AeroFighters Assault
Specials: Foto-TOTAL!-Story
N64-Tests: 1080°, Goemon
Tipps&Tricks: Mystical-Ninja-starring-Goemon-Komplettlösung (Teil 1)

TOTAL! 5/98
4 Riesenposter: Forsaken, Iggy's Reckin' Balls, Link, Yoshi
Specials: Game Boy Camera, Mission: Impossible-Interview, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 1)
Game-Boy-Tests: Wario Land II
T&T: Goemon (N64) Komplettlösung, Teil 2, 1080°, Aero Gauge, Snowboard Kids

TOTAL! 6/98
2 Riesenposter: Sailor Moon
Specials: Pokémon – Kultspielzeug aus dem Fernen Osten, Die 40 besten Game-Boy-Spiele (Teil 2)
N64-Tests: Forsaken, GT 64
Tipps&Tricks: 1080°, Mace: The Dark Age, Breath of Fire II (SNES)

TOTAL! 7/98
Specials: Turok 2-Reportage
N64-Tests: Banjo–Kazooie, Bio Freaks
SNES-Tests: Kirby's Dreamland 3
T&T: Forsaken, Shadows of the Empire

TOTAL! 8/98
Specials: Interviews mit Rare (Perfect Dark) und Iguana (Turok 2), Anime-Übersicht
N64-Tests: ISS 98 (Import), Quest 64
T&T: 1080°, Mace: The Dark Age

TOTAL! 9/98
Riesenposter: Buck Bumble
Specials: Anime-Übersicht (Teil 2)
N64-Tests: Mission: Impossible, F1 World Grand Prix, F-Zero X, WWF War Zone, ISS 98, Cruis'n World, 1080°
Tipps&Tricks: Banjo–Kazooie-Komplettlösung (Teil 1), Mission: Imposs.

TOTAL! 10/98
Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (T. 1), Kid Paddle-Comic
N64-Tests: Airboarder 64, Bomberman Hero, G.A.S.P!!, Super Robot Spirits
Tipps&Tricks: Banjo–Kazooie-Komplettlösung (Teil 2)

TOTAL! 11/98
Poster: Space Station: Silicon Valley
Specials: Star Wars: Rogue Squadron
N64-Tests: Body Harvest, Buck Bumble, Glover, Holy Magic Century, NASCAR 99, Space Station: Silicon Valley, Turok 2, WCW/NWO Revenge, wipEout 64
T&T: Forsaken, Banjo–Kazooie, Mission: Impossible, NFL Blitz, WWF War Zone

TOTAL! 1/99
Poster: Zelda 64, Rogue Squadron
Specials: Pokémon-Reportage
N64-Tests: Bust-A-Move 3 DX, NHL Breakaway 99, Nightmare Creatures, Rush 2, Star Wars: Rogue Squadron, Top Gear Overdrive, Twisted Edge Snowboard.
Game-Boy-Tests: Harvest Moon GB, Pocket Bomberman, Tetris DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, XG 2

TOTAL! 2/99
Poster: Zelda 64 (Japan-Motiv)
Extra: vier Stundenpläne
Specials: Pokémon-Reportage (Teil 3)
N64-Tests: Battletanx, South Park
Game-Boy-Tests: Turok 2, Zelda IV DX
Tipps&Tricks: Star Wars: Rogue Squadron (Level 1 bis 6 + Cheats), Zelda 64, Buck Bumble, Glover, Rush 2

TOTAL! 3/99
Specials: Spiele, für die unsere Welt noch nicht reif ist (Teil 3)
N64-Tests: AllStar Tennis 99, Castlevania, FIFA 99, Mario Party, Mystical Ninja 2, Smash Bros., Magical Tetris Challenge
Game-Boy-Tests: Mortal Kombat 4
Tipps&Tricks: Zelda 64 (Teil 2), Turok 2 (Teil 1), Rogue Squadron (Teil 2)

TOTAL! 4/99
Specials: Grafik-Reportage: Die Technik der nächsten Konsolengeneration, Pokémon-Sammelkarten, Racing Simulation 2
N64-Tests: Beetle Adventure Racing
Tipps&Tricks: Castlevania, Snowboard Kids 2, Twisted Edge Snowb., V-Rally 99

TOTAL! 5/99
Specials: Miyamotos Rede auf der Game Developers Conference, Pokémon-Anime
N64-Tests: F-1 World Grand Prix II, All-Star Baseball 2000, Lode-Runner 3-D, NHL Pro, NBA Pro, Vigilante 8
Tipps&Tricks: Beetle Adventure Racing, NBA Live 99, NFL QBC 99, Smash Brothers, Snowboard Kids 2, Vigilante 8

TOTAL! 6/99
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 1), Star Wars Episode I – Der Film, TOTAL!-Foto-Story, Anime & Manga: Neon Genesis Evangelion
N64-Tests: Rampage 2: Universal Tour, Star Wars – Episode I: Racer
Game-Boy-Tests: Pokémon Pinball, Rugrats, Super Mario Bros. Deluxe
Tipps&Tricks: The Legend of Zelda – Ocarina of Time, Space Station: Silicon Valley, Star Wars: Rogue Squadron

TOTAL! 7/99
Specials: Riesiger E3-Messe-Bericht (mehr als 100 Spiele auf fast 50 Seiten)
N64-Tests: Command&Conquer, Fighting Force 64, Superman – The Animated Series
Game-Boy-Tests: Conker's Pocket Tales, F-1 World Grand Prix, R-Type DX
Tipps&Tricks: Body Harvest, Legend of the River King (GB, Teil 1), Mario Party, Star Wars: Episode I – Racer

TOTAL! 8/99
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 2), Interview mit Musiker Chris Hülsbeck
N64-Tests: A Bug's Life, Duke Nukem: Zero Hour, Flying Dragons, Shadowgate 64, Monster Truck Madness 64
Game-Boy-Tests: Duke Nukem, Holy Magic Century, Klax, Silicon Valley
Tipps&Tricks: Shadowgate Classic (GB, Teil 1), Super Mario Bros. Deluxe (GB)

TOTAL! 9/99
Riesenposter: Shadow Man (Teil 1), Pokémon (Teil 1), WWF Attitude
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 3), Pokémon, Star Wars-Spiele
N64-Preview: Ogre Battle 64
N64-Tests: Mario Golf 64, Neon Genesis Evangelion, World Driver Championship
Tipps&Tricks: Command & Conquer, Shadowgate 64 (N64, Teil 1), Shadowgate (GB, Teil 2), Star Wars: Rogue Squadron (Naboo Fighter aus Episode I fliegen)

TOTAL! 10/99
Riesenposter: Shadow Man (Teil 2), Pokémon (Teil 2), Re-Volt
Specials: Nintendo Space World '99
N64-Tests: Gex 3: Deep Cover Gecko, Ken Griffey Jr.'s Slugfest, Racing Simulation 2, Re-Volt, Shadow Man, WWF Attitude
Game-Boy-Tests: Antz, Chase H.Q., Pokémon Blau & Rot, 10-Pin Bowling
Tipps&Tricks: Shadowgate 64 (Teil 2)

TOTAL! 11/99
Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit Resident Evil 2-Entwickler Angel Studios, Die Geschichte der Videospiele (Teil 4)
N64-Tests: Jet Force Gemini, Lego Racers, NFL Quarterback Club 2000, Rayman 2, Tonic Trouble, Worms Armageddon
Game-Boy-Tests: Asteroids, Crazy Bikers
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 1), Mario Golf (Teil 1)

TOTAL! 12/99
Riesenposter: Rayman 2
Specials: Interview mit dem Zelda-Producer Yoshiki Okamoto von Capcom
N64-Tests: Donkey Kong 64, Ogre Battle 64, Rocket: Robot on Wheels, Turok: Legenden des verlorenen Landes,
Game-Boy-Tests: AllStar Tennis'99, Mario Golf, Suzuki Alstare, Total Soccer
Tipps&Tricks: Pokémon (Teil 2), Mario Golf (Teil 2), Racing Simulation 2

TOTAL! 1/2000
Riesenposter: Pokémon, Kalender
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 5), Die besten Games 1999
N64-Tests: Box Champions 2000, Earthworm Jim 3D, WinBack: Covert Operations, WWF Wrestlemania 2000
Game-Boy-Tests: Chessmaster, GTA, Konami GB Collection Vol. 1, Mickey's Adventure Racing
Tipps&Tricks: Jet Force Gemini (N64, Teil 1), Mario Golf (N64, Teil 3), Pokémon (GBC, Teil 3)

TOTAL! 2/2000
Riesenposter: South Park Rally
Specials: Jahresrückblick 1999
N64-Tests: Armorines: Project S.W.A.R.M., Nuclear Strike 64, Top Gear Rally 2
Game-Boy-Tests: Beauty and the Beast, Dragon Quest Monsters, Mission: Impossible
Tipps&Tricks: Donkey Kong 64 (Teil 1), Jet Force Gemini (N64, Teil 2), Mario Golf (N64, Teil 4), Pokémon (GBC, Teil 4)

TOTAL! 3/2000
Stundenpläne: Donkey Kong 64, Jet Force Gemini,Shadow Man, Pokémon
Specials: Besuch bei den Entwicklern von F1 Racing Championship
N64-Tests: Army Men: Sarge's Heroes, Castlevania – Legacy of Darkness, Ridge Racer 64, Ruff & Tumble, South Park Rally
Game-Boy-Tests: Armorines – Project: S.W.A.R.M., NHL 2000, Rayman
Tipps&Tricks: Déjà Vu I&II, DK64, Pokémon

TOTAL! 4/2000
Poster: Pokémon Stadium, Operation WinBack
Specials: Pokémon – Der Film, Die Geschichte der Videospiele (Teil 6)
N64-Tests: ECW Hardcore Revolution, Jeremy McGrath Supercross 2000, Paperboy, PGA European Tour Golf, Pokémon Stadium, Tony Hawk's Skateboarding
Game-Boy-Tests: International Track & Field, Konami Winter Games
Tipps&Tricks: DK64, Jet F. Gemini, Pokémon

TOTAL! 5/2000
Poster: 150 Pokémon
Specials: 64DD, Anime & Manga: Kenichi Sonoda
N64-Tests: Hydro Thunder, International Track & Field Summer Games, Rally 99, Tarzan
Game-Boy-Tests: Box Champions, Janosch – Das große Panama-Spiel, Metal Gear Solid, Micro Machines 1 & 2: Twin Turbo, Tony Hawk's Skateboarding
Tipps&Tricks: Pokémon (GBC, Teil 7)

TOTAL! 6/2000



Poster: 2x Perfect Dark, Dinosaur Planet, Ridge Racer 64
Specials: Die Geschichte der Videospiele (Teil 7), GB(C)-Tipps&Tricks-Register
N64-Tests: Battlezone 64, Mario Party 2
Game-Boy-Tests: Top Gear Rally 2, Wario Land 3, Wings of Fury
Tipps&Tricks: Operation: WinBack (N64, Teil 1), Pokémon Stadium (N64, Teil 1)

Achtung! TOTAL!-Ausgaben der Jahrgänge 1993 bis 1995 und die Ausgaben 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11/96 sowie 3/97 und 12/98 sind vergriffen und können leider nicht mehr nachbestellt werden. Wer Informationen aus alten TOTAL!-Ausgaben sucht, kann sich an einen der vielen Nintendo-Clubs wenden, die Einsicht in ihr Archiv gewähren. Entsprechende Adressen findet ihr zum Beispiel in der Börse!

Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe	Stück	Ausgabe
☐	5/96 DM 6,80	☐	11/97 DM 6,80	☐	1/99 DM 6,80	☐	1/00 DM 6,80
☐	8/96 DM 6,80	☐	12/97 DM 6,80	☐	2/99 DM 6,80	☐	2/00 DM 6,80
☐	9/96 DM 6,80	☐	1/98 DM 6,80	☐	3/99 DM 6,80	☐	3/00 DM 6,80
☐	10/96 DM 6,80	☐	2/98 DM 6,80	☐	4/99 DM 6,80	☐	4/00 DM 6,80
☐	12/96 DM 6,80	☐	3/98 DM 6,80	☐	5/99 DM 6,80		
☐	1/97 DM 6,80	☐	4/98 DM 6,80	☐	6/99 DM 6,80		
☐	2/97 DM 6,80	☐	5/98 DM 6,80	☐	7/99 DM 6,80		
☐	4/97 DM 6,80	☐	6/98 DM 6,80	☐	8/99 DM 6,80		
☐	5/97 DM 6,80	☐	7/98 DM 6,80	☐	9/99 DM 6,80		
☐	6/97 DM 6,80	☐	8/98 DM 6,80	☐	10/99 DM 6,80		
☐	7/97 DM 6,80	☐	9/98 DM 6,80	☐	11/99 DM 6,80		
☐	8/97 DM 6,80	☐	10/98 DM 6,80	☐	12/99 DM 6,80		
☐	9/97 DM 6,80	☐	11/98 DM 6,80		Sonderheft		
☐	10/97 DM 6,80			☐	1/97 DM 5,80		

☐ 5/00 DM 6,80
☐ 6/00 DM 6,80

Garantie: Ich weiß, dass ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Poststempel). Die Widerrufsfrist beginnt mit Absendung des Bestellcoupons (Poststempel).

Achtung! Bitte vergesst die Versandkosten nicht! (Inland DM 5,–/Ausland DM 12,–) Lieferung per Nachnahme nicht möglich.

Name

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

☐ per Eurocheque zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)

☐ bar anbei
Bitte keine Überweisung!



Für Mehrfachbestellungen bitte **Stückzahlen** eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen! Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

ADRESSE:
AVC Heft-Shop
Postfach 0 12 08
23613 Stockelsdorf

TIPPS



Helpline

LESER HELFEN LESERN

Seit der Ausgabe 7/93 ist die Helpline fester Bestandteil der TOTAL! Der Sinn und Zweck dieser Rubrik innerhalb der Tipps & Tricks ist, euch Hilfestellung bei Problemen mit euren Spielen zu leisten.

WAS MUSS ICH TUN?

Habt ihr Probleme an einer bestimmten Stelle eines Spiels, sucht ihr Levelcodes oder Cheats? Dann schreibt uns einfach eure Fragen per Brief, Postkarte oder E-Mail (helpline@x-plain.de), und wir werden versuchen, sofort die richtige Antwort abzudrucken. Ansonsten warten wir auf die Antwort eines Lesers, die dann in einer der kommenden TOTAL!-Ausgaben veröffentlicht wird. Die Adresse lautet:

X-plain Verlag
TOTAL! Helpline
Friedensallee 41
22765 Hamburg

DIE SPIELREGELN:

Es ist sehr wichtig, dass ihr euren Namen auch im Brief angebt und den genauen Titel des Spiels sowie das dazugehörige System (Konsole) notiert. Bitte vergesst nicht, diese Angaben ebenfalls mitzuliefern, wenn ihr eine Antwort auf eine Frage habt. Falls eure Einsendung nicht sofort in der aktuellen TOTAL! abgedruckt wird, so macht euch keine Sorgen, die Bearbeitung der zahlreichen Zuschriften kann etwas Zeit in Anspruch nehmen. Allemal ist euch der Dank der Hilfesuchenden gewiss, wenn ihr eure Tipps zu den Problemen einschickt.

ACHTUNG!

Wir können leider keine frankierten Rückumschläge berücksichtigen. Auch Antworten aus der Redaktion per Fax oder E-Mail würden die uns zur Verfügung stehende Zeit zu sehr beanspruchen. Wir bitten dafür um Verständnis! Danke!

Tach auch!
Wir haben eine klitzekleine Bitte an euch: Wenn ihr Lösungen beziehungsweise Antworten einschickt (per Post, Fax oder auch E-Mail), denkt bitte daran, die Ausgabe mit anzugeben, in der die entsprechende Frage gestellt wurde! Die Bearbeitung eurer Beiträge kann sich sonst deutlich verzögern. So, und nun wünschen wir euch wie immer viel Spaß beim Lesen und Spielen!

Akido (helpline@x-plain.de)

Fragen

Breath of Fire II (SNES)

Samuel Locher ist trotz seiner ausführlichen Lösungen zu Rollenspielen noch auf der Suche nach passenden Antworten zu seinen Fragen. (Ach, Samuel, hast du eine Möglichkeit, deine umfangreichen Beiträge in digitaler Form einzusenden beziehungsweise zu mailen? Es wäre ganz prima, wenn das klappen würde.)

1. Welche Bedeutung/Funktion haben folgende Gegenstände: Makrele, Collar, SullBR, DmndBR, G8Bait, FastShoe, Cake?
2. Welche Beeinträchtigung hat Curse?
3. Wie ist das Kochrezept für Biscuit, Moon Drop, Van.Ext., WiseBL, und wo beziehungsweise bei welchen Gegnern kann man diese Leckereien finden?
4. Ich hätte gerne eine Auflistung aller Gegenstände (mit Funktion/Beschreibung), die man beim zweiten Baumeister mittels der Tolen-Münzen erspielen kann. Damit ich auch weiß, ob es sich lohnt, das Spiel mit dem zweiten Baumeister nochmals durchzuspielen.

Chrono Trigger (SNES/US-NTSC-Version)

Samuel Locher stellt einige sehr interessante Fragen aus dem Reich Guardia.

1. Beendet man das Spiel in der „schwierigsten Version", gelangt man in den „Development"-Raum. Dort kann man eine Mieze antreffen, die verrät, dass das Spiel zehn unterschiedliche Versionen (Final-Abspanne) hat, je nachdem, wann und wo (und wie) man auf Lavos trifft beziehungsweise ihn besiegt hat. Samuels Bitte ist nun: „Ich hätte gerne eine Auflistung all dieser zehn Möglichkeiten. In den ‚Genuss' von sechs verschiedenen „different endings" bin ich bereits gekommen. Natürlich würde es mich nun noch brennend



interessieren, die anderen vier verbleibenden Abspanne/Möglichkeiten zu sehen: Wann, wo und wie ist was zu tun?"
2. Im magischen Königreich (12.000 B.C.) gibt es zwei unzugängliche/unerreichbare Gebiete: den ursprünglichen Sun Keep (westlich von der Blackbird) und den nördlichen Kontinent mit dem North Palace (östlich gegenüber Zeal Palace). Gibt es eine Möglichkeit, dorthin zu gelangen, bevor das Königreich zerstört wird? In Enhasa erzählen die Leute nämlich, dass im versiegelten North Palace ein Schlüssel versteckt sei, und dass es dort die „Elemental Weapons" geben soll, welche die (böse) Königin dort verwahrt hat. Vielleicht gibt es irgendwo auf Earthbound Island einen verborgenen Skyway zu diesem geheimen, sagenumwobenen Gebiet.
3. Der North Palace taucht auch im Jahre 600 auf (wahrscheinlich wurde er von der Zerstörung verschont), und zwar in der Nähe von Ozzies Fort. Gibt es eine Möglichkeit, dort einzudringen? Wo ist der geheime Zugang? Es kann doch nicht sein, dass er wie ein viereckiger, blau aussehender Kristall einfach nur so in die Landschaft gesetzt worden ist, ohne dass sich dahinter etwas verbergen würde.
4. Ist es während des Spiels möglich, Frog in seine ursprüngliche Gestalt (Glenn) zurückzuverwandeln? Kämpft man nämlich gegen Magus (North Cape, 12.000 B.C.), deutet er an, dass Frogs Fluch gebrochen werden könnte, bevor er daraufhin verschwindet. Trifft man Magus eventuell später danach noch einmal? Das wäre dann die dritte Begegnung im Kampf, außerdem sollte Frogs beziehungsweise Glenns Freund Cyrus ja noch gerächt werden.

Dragon Quest Monsters (GBC)

Simon Schneider aus Datteln hat beim Daddeln folgende Schwierigkeiten:

1. Warum lässt mich das Monster Big Eye nicht

TRICKS

Helpline

den Abgrund im oberen Teil des Monsterhofs hinunterspringen? Wie schaffe ich es, seinen Zorn auf mich zu ziehen?
2. Wie kann man einen Slimeking züchten, um es hinterher der Königin zu zeigen?
3. Außerdem würde es mich sehr interessieren, wie man zu dem Loch hinter den Fässern im Hof des Kolosseums kommt! Bringt mir dies überhaupt etwas?

Final Fantasy III (SNES)

Tobias Kuester braucht ein paar rettende Tipps zu folgenden Unklarheiten: „Wie kann ich Hidos endgültig besiegen? Ich las im Internet, dass man von Hidos Stragos stärkste Lore-Technik lernt. Da dies meistens der Fall ist, wenn Relm oder Gogo den Gegner imitieren, habe ich das auch bei Hidos versucht, erhielt aber kein neues Wissen. Wie bekomme ich nun Hidos Lore-Technik? Darf ich ihn nur mit Strago besiegen? Der Alte im Dorf sagte etwas davon, dass ich (Strago) ihm allein begegnen müsse. Außerdem suche ich nach dem genauen Aufenthaltsort von GAU und den Brachosauriern. Wo finde ich das Ancient Castle?" Wer kann Tobias einen Rat geben?

Harvest Moon (SNES)

Johann Kunz hätte gerne alle Fundorte der Power-Beeren gewusst.

TOTAL!:
Wir hatten mal ein paar in Reimform in Heft 2/00 zusammengefasst. Wo man die zehnte Beere findet, bleibt allerdings noch offen.

Zwei fand er auf dem eignen Hofe,
und als er auf 'nem Baumstamm pofte,
lag eine noch darunter,
da war er wieder munter.
Für'n Fisch gab's wieder eine Beere,
beim Eierfest eine für die Ehre,
eine wuchs aus Wintersamen,
als Sturm und Schnee zusammen kamen,
und in der Höhle, ach, ihr Lieben,
fand er die Nummer sieben.
Beim Hühnerdenkmal gab's noch eine,
fürs Huhn im Herbst 'ne richtig kleine.

Jet Force Gemini (N64)

Daniel ‚FunkyFox' Gloddek kämpft verbissen gegen das Krabbelgetier, kommt aber an einigen Punkten ins Straucheln.
1. Ich komme in der Juwelenmine (besser bekannt als Steinbruch) nicht weiter. In TOTAL! 5/00 steht, es gäbe dort ein Raumschiffteil zu ergattern. Wahrscheinlich muss man dazu die Juwelen in diese merkwürdige Maschine befördern. Ich habe den Apparat bereits bis zum Umfallen gefüttert, doch außer, dass ein komischer Energiestrahl erschien, ist nichts weiter passiert. Was muss ich nun tun, um das Raumschiffteil zu bekommen?



2. In der Auflistung der Tribals in TOTAL! 5/00 wurden im Level Tawfret/Brücke zwei der kleinen Pelzknäuel vergessen, die ich nicht auffinden kann. Wo befinden sie sich?
3. Was muss man tun, um in den Floyd-Bonusleveln jeweils eine Expert-Medaille zu bekommen? Genügt es, wenn man die Primär- und Sekundärziele erfüllt?

Stephan Grob aus Bubikon in der Schweiz schrieb per E-Mail: „Ihr habt in der TOTAL! 4/00 im letzten Teil der Komplettlösung zu *Jet Force Gemini* alle Raumschiffteil-Fundorte veröffentlicht. Dort stand, dass man mit Juno in ‚Wasserruinen/Versch. Eiland' ein Teil finden sollte. Trotz meiner Bemühungen finde ich dort nichts. Ich wäre sehr froh, wenn ihr mir möglichst schnell eine Antwort schicken könnt."

Martin Wallimann kann Mizars Horden nichts Freundliches abgewinnen, deshalb zeigt er nun dem Bösen, wo es langgeht. Doch so ein paar kleine Tipps könnten ihm durchaus noch dabei helfen.
1. Kann man gegen Mizar wirklich nur mit Juno antreten, oder ist dies auch mit Vela oder Lupus möglich?
2. Was hat es mit dem Team-Modus auf sich? In TOTAL! 3/00 stand, dass man dort bereits die Cyborg-Stage anwählen kann. Ich kann jedoch keinen Unterschied zum Single-Player-Modus feststellen.
3. Hat jemand irgendwelche Tipps für die anspruchsvolleren Floyd-Missionen auf Lager?

Vor allem Goldwood scheint extrem schwierig zu sein.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time (N64)

David Leukiewicz fragt, ob ihm jemand verraten kann, wie man das Rennen auf Epona vom Gerundo Tal zur Kokiri-Brücke gegen den Läufer mit den Hasenohren gewinnen kann.

Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer (SNES)

Stefan Strasser sucht Tipps und Tricks für Marios Fußball-Game.

TOTAL!:
Alles, was wir anbieten können, sind folgende Passwörter für die italienische Mannschaft. (Die Leerschritte in den Passwörtern dienen lediglich der Übersichtlichkeit.)

Gegner	Passwort	Kontinent	Runde
Australien	YBBB BBBW VGLN7	Asien	5
Japan	YBBB BBB1 VHLH5	Asien	6
Saudi-Arabien	YBBB BBB5 VKL67	Asien	Finale
Kamerun	YBBB BBBT VTLNH	Afrika	5
Elfenbeinküste	YBBB BBBY VVLKM	Afrika	6
Nigeria	YBBB BBB3 VKL6K	Afrika	Finale
Uruguay	YBBB BBCR V7CN1	Amerika	5
Mexico	YBBB BBCY VBLHP	Amerika	6
Brasilien	YBBB BBC3 VBW61	Amerika	Finale
Spanien	YBB6 B:BD VTLN5	Europa	5
Holland	YBB6 K:BL VHWH3	Europa	6
Deutschland	YBB6 K:LK H2B6W	Europa	Finale
All-Stars	YBL6 K:LJ D1M61		

Space Station: Silicon Valley (N64)

„Big B" kann die Aufgaben im zweiten Level der Dschungelwelt nicht lösen. Er soll das Wasserkarussell wieder flottmachen und die Papageien zum Schweigen bringen. Ersteres klappt hervorragend, doch wie „Big B" an die Vögel herankommt, das ist ihm nicht klar. Wozu dient die Regenmaschine? Wir wären für Tipps dankbar.

Stranded Kids (GBC)

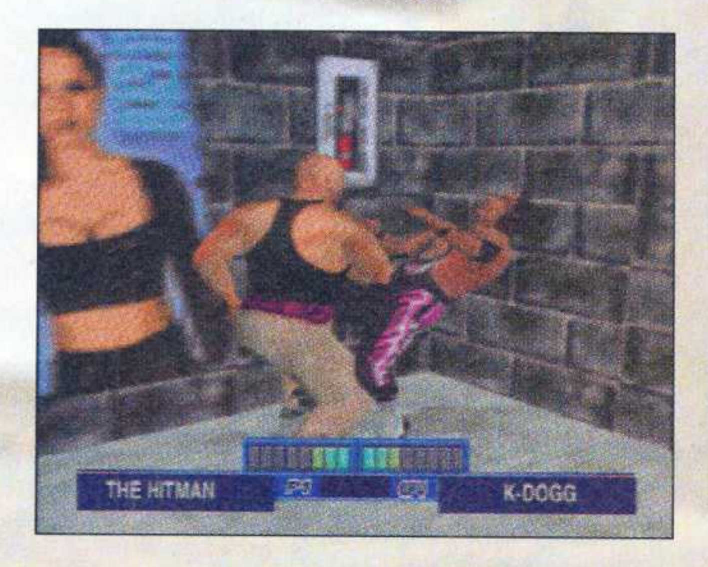
Benjamin Arndt würde sich über eine Tabelle freuen, die auflistet, was man machen muss, um ein bestimmtes Ende zu Gesicht zu bekommen. Er sah bislang immer nur das Ende 2 und das Ende 8. Kann jemand eine solche Tabelle erstellen?



Helpline

WCW Mayhem (N64)

Wie man den Finishing-Move von Buff Bagwell (Buff Blockbuster) ausführt, hat **Torbjörn Nunius** noch nicht drauf und fragt deshalb, wer ihm diesen Kniff verraten kann.



Antworten

Breath of Fire II (SNES)

Nadine Schulte, Ausgabe 1/00:
Samuel Locher fand eine Lösung zur noch offen stehenden Frage Nummer 2: „Der Hinweis bezieht sich auf den ersten Teil von *Breath of Fire*. Dort tauchen auch der Fuchsmann und die Affenfrau auf. Von daher ‚kennt' Ryu die Personen von der Karnsinsel. Zusammenhänge und Verknüpfungen zu anderen verwandten Spielen, meist zu Vorgängern, findet ihr zum Beispiel auch in *Terranigma*.
Nun ergänzend zur Lösung der Frage 4: Darüber hinaus gibt es zwei weitere Möglichkeiten, im Spiel neue Zauber zu erlernen: Nach der Captain-Episode bietet euch Ray den Zauber Renew (nur dann, wenn alle Bewohner der Stadt befreit wurden und im Kampf unverletzt blieben) oder Cure 2 an. Nach dem Kampf im Wildcat-Restaurant nutzt ihr die Gelegenheit, mit dem Koch noch einmal zu reden. Vergebt ihm, und ihr erhaltet den Chop-Chop-Zauber, der recht praktisch für Katt ist, da er keine APs verbraucht! Letzteren Zauber bekommt ihr aber nur dann, wenn zwei Dinge erfüllt sind: Im Kampf darf keine Magie eingesetzt werden, und ihr müsst, bevor Jean eingesperrt wird, in SimaFort (mit Jean) bereits zuvor das Wildcat-Restaurant betreten haben."
Nun folgt noch eben eine Übersicht der Ausrüstungsteile mit Spezialeffekten (siehe nebenstehende Tabelle).

Nr.	Bezeichnung	Art	Spezialeffekt	Fundort (Gegner)
1	SoleSD	W	B - verbrennt Gegner	Schatz/SimaFort
2	BrassST	W	Z - Cure 1	käuflich
3	TigerSD	W	Z - Cure 2	Baracuda/Namanda
4	MotherRB	A	Z - Cure 1	käuflich
5	MedusaSH	S	Z - Atk Up	N. Rider
6	HolySH	S	Z - Shield	Hellion/Arabus
7	HushRG	W	Z - Hush	käuflich
8	StormRG	W	Z - Thunder (All)	käuflich
9	FireRG	W	Z - Spark	käuflich
10	AutoBW	W	B - greift alle Gegner an	käuflich
11	TwinBW	W	B - greift Gegner zweimal an	Schatz/Tunlan
12	WorthRG	W	Z - Death Power	käuflich/Maniro
13	ThndrST	W	Z - S. Boom (alle)	käuflich
14	BlastKN	W	Z - Atmospheric Bomb	Schatz/käuflich
15	CrmsnCL	A	Z - Sap	D. Crsdr./Gr. Ch.
16	LifeAR	A	B - HPs automatisch aufgefüllt	Schatz/Angelplatz
17	ImportiRG	W	Z - Renew	Schatz/Infinity
18	NatureWP	W	B - erhöht Ntre-Effekt	Schatz/käuflich
19	ShadowDR	W	Z - Idle	Schatz/Infinity
20	FinalKN	W	B - verbrennt Gegner	Schatz/käuflich
21	BusterBW	W	Z - Atmosperic Bomb	Schatz/Infinity
22	Neo'sRB	A	B - Erase Spell (zufällig)	Schatz/käuflich
23	DragonSD	W	Z - TriangleFlame (alle)	Schatz/Infinity
24	SacredSH	A	B - Erase Spell, starker Schutz	Ifeleet/Infinity
25	ElmoreSD	W	B - alle Werte aufgestuft	Kimaira/Skeleton
26	DemonDR	W	B - Wert 0 Coins, aber stärkste Waffe für StenSheef/D.	Spirit/Amon
27	NinjaML	A	B - max. Schutz für Sten mit Wisdom-Aufwertung	Dragoon/Infinity
28	CrsntSD	W	B - Magieschild (Schutz gegen Sap und Drain)	Lyverma/Bando
29	HolyRP	W	B - Feuerschutz, beste Waffe für Jean	käuflich
30	StoneAR	A	B - schützt vor Erdbeben und starken Treffern, beste Rüstung für Rand	Dadelous/M.Golem
31	Meow'ST	W	B - maximal Off: stärkste Waffe für Katt, VKW: 32.500 Coins. Teuerster Gegenstand im gesamten Spiel	Carm/Infinity

Legende: W = Waffe, A = Armor (Rüstung), S = Schild, B = besondere Eigenschaft, Z = Zauber verborgen (mittels „use"-Option zu aktivieren)

Final Fantasy III (SNES)

Johann Kunz, Ausgabe 5/00:
„Die Truhe lässt sich nur dadurch aus dem Weg schaffen, dass man sie mit genügend Corals füttert. Etwas mehr als 20 müssten eigentlich reichen", schreibt Jan ‚Majutsushi' Larres per E-Mail.

Tobias Kuester meint hingegen: „Das Geheimnis der fressenden Truhe ist, dass ihr Strago in der Party haben müsst. Auch ich habe es ohne ihn versucht, doch es ging nicht. Dann habe ich 250 Corals gesammelt, Strago in die Party aufgenommen, noch 25 weitere Corals gesammelt, und dann ließ mich die

TRICKS

Helpline

Truhe endlich passieren. Doch es waren nicht etwa 275 Corals gefragt. Ich bin später noch einmal zu Hidos gegangen, nachdem ich gehört hatte, er sei zurückgekehrt, und dieses Mal genügten von Anfang an 25 Stück (mit Strago natürlich)."

The Legend of Zelda – Link's Awakening (GB)

René Warrlich, Ausgabe 2/00:
Wo sich der Frosch Wart im Schilderwald genau befindet, das verrät uns und euch Stammleser Marcus Walkstein: „Zunächst benötigt ihr 300 Rubine, den Enterhaken und das Armband. Dann sucht ihr das Schild, auf dem ‚HIER ENTLANG' steht. Nun folgt ihr diesem Hinweis und den weiteren Tafeln, bis ein Schild genau auf einen Pfeil verweist. Ihr dürft aber kein falsches Schild lesen, denn dann beginnt ihr wieder von vorne."



Secret of Mana 2 (SNES)

Igor Fiksel, Ausgabe 5/00:
Die gewünschten Items zum Klassenwechsel erhaltet ihr, wenn ihr die gelben „???"-Samen („??? no Tane") in die Töpfe in den Gasthäusern einpflanzt. Die Samen werden von vielen Gegnern hinterlassen (zum Beispiel in der Glass Desert im Nordwesten, wenn ihr mit Angela oder Duran als Hauptcharakter spielt). Allerdings bekommt ihr sie erst, nachdem ihr die versteckte Stadt Pedan auf der südwestlichen Insel aufgesucht habt. Diese Stadt erscheint wiederum erst, wenn ihr alle sieben Mana-Wesen besiegt und anschließend im Gasthaus auf dieser Insel übernachtet habt. Dieser Tipp kam von Jan Larres.

Johann Kunz schreibt dazu ergänzend: „Die Items holt ihr euch am besten im letzten Dungeon (im Mana-Heiligtum), weil ihr dort verschiedene Samen bekommen könnt. Die Samen, die ihr von den Feinden erhaltet (man kann die Samen in der Item-Liste an den drei Fragezeichen erkennen), könnt ihr in den Blumentöpfen der INNs benutzen. Mit diesen Items geht ihr wieder zu den Mana-Steinen zurück, wo ihr euch weiterentwickeln dürft."

Shadowgate 64 (N64)

Susi Ecker, Ausgabe 2/00:
Marcus Walkstein beschreibt den Weg vom Schülerturm zur Burg: „Wenn du stehst, gehst du durch die Tür links neben dir. Hinter den Holzscheiten findest du ein Seil, welches du mitnimmst. Im Raum gegenüber nimmst du erst einmal nur die Feenstatue mit. Gehe die Treppe hoch und nimm die Elfenstatue vom Tresen! Die Tür mit dem Drachen merkst du dir. Steigst du die Stufen nach oben, siehst du ein Fenster, welches den Levelausgang darstellt. Merke dir diesen Ort! Gehe nun durch den nächsten Raum und die Treppen nach oben, bis du vor drei Türen landest! Hinter der rechten findest du den flüssigen Sonnenuntergang. Begib dich in den Raum gegenüber der Treppe, wo in einer Ecke eine Münze liegt, die du mitnehmen musst. Im nächsten Raum setzt du nun die Statuen ein – erst die Feen-, dann die Elfenstatue. Gehe anschließend durch den Geheimgang! Betrete den rechten Raum und schnapp' dir die Koboldflöte! Dann begibst du dich zum Raum mit dem Fenster, steigst die Stufen hinauf und bindest das Seil am Gitter fest. Spielst du nun die Flöte, schrumpfst du, sodass du den Turm verlassen kannst."



Space Station: Silicon Valley (N64)

Sven Merhold, Ausgabe 2/00:
Marcus Walkstein war wirklich fleißig und hat auch noch einen Cheat für Sven parat.

Energiebalken auffüllen
C←, L, Z, ↓, L, Z, C←, C→

Anderer Vorspann
Haltet beim Einschalten der Konsole A oder B gedrückt!

Bonusspiel
Um *Asteroids* zu spielen, ruft ihr den Startbildschirm auf (der Screen, in dem die Level anwählbar sind) und gebt dort Folgendes ein:
↓, ↑, Z, L, ↓, ←, Z, ↓, ↓

Evo stärken
Sammelt in der letzten Stufe alle 390 Metallkugeln ein! Evo erhält nun eine goldene Hülle.

Die folgenden Cheats müssen im Menüauswahl-Bildschirm eingegeben werden. Habt ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Bestätigungsgeräusch. Anschließend sucht ihr euch im Bank-Select-Bildschirm den entsprechenden Level aus.

Level	Cheat
Europa	↑, ↓, L, Z, ↓, ↑, Z, ↓
Eis	↑, ↓, Z, L, ↓, C→, Z, ↓
Dschungel	↑, ↓, L, Z, ↓, C←, Z, ↓
Wüste	↑, ↓, L, Z, ↓, ←, Z, ↓

Super Smash Bros. (N64)

Klaus Schubert, Ausgabe 5/00:
Wie man mit Yoshi die beiden Zielscheiben rechts unten im Practice-Modus erreicht, verrät uns Peter Düringer: „Springt rechts von der Plattform und schwingt euch (C↑ drücken) zur Zielscheibe rechts unter der nächsten Plattform! Nachdem ihr sie mit dem A-Button zerstört habt, müsst ihr die linke Zielscheibe mit einem Ei treffen (Analogstick nach oben halten und B drücken), während ihr herunterfallt."



LUFIA II

RISE OF THE SINISTRALS

Helpline-Special

TIPPS &

Lufia (Lufia II – Rise of the Sinistrals/US) (SNES)

Stammleser werden sich vielleicht noch an unsere beiden *Lufia*-Specials aus dem Jahre 1998 erinnern. Damals hatten wir ein drittes Special in Aussicht gestellt, für den Fall, dass wir genügend Einsendungen bekomen. Nun, wir haben die Beiträge natürlich nicht in den Reißwolf gesteckt, sondern den rechten Zeitpunkt abgewartet, bis genügend Material für einen zweiseitigen Bericht zusammengekommen ist. Im Folgenden findet ihr also die häufigsten Fragen und im Anschluss die eingesandten Tipps und Tabellen. Und nun viel Spaß beim Lesen!

Fragen

Grüner Tee

Was hat es mit dem grünen Tee auf sich? Wo beziehungsweise wann ist er anzuwenden?

Tablonsaft

Was macht man mit dem Tablonsaft?

Mädchen (Blumenberg)

Wo befindet sich das Mädchen im Blumenberg?

Geheimgang

Auf dem Drachenberg in Chadda im Raum 16 ist ein Teilstück einer Wand mit einem schwarzen Strich versehen. Legt man dort eine Bombe ab und lässt sie explodieren, erscheint die Wand, als könne man dort hindurchgehen. Ist das nur eine optische Täuschung, oder befindet sich an dieser Stelle tatsächlich ein geheimer Durchgang in der Wand?

Fremde Länder

Im Spiel wird an zwei Stellen etwas von fremden Kontinenten erzählt, die sogar namentlich genannt werden. Ist das nur eine Finte, oder kann man diese Länder tatsächlich auf irgendeine Art und Weise erreichen?

Egopeitsche

Inwiefern bringt die Egopeitsche aus dem Spielkasino Glück – es wird ja davon gesprochen?

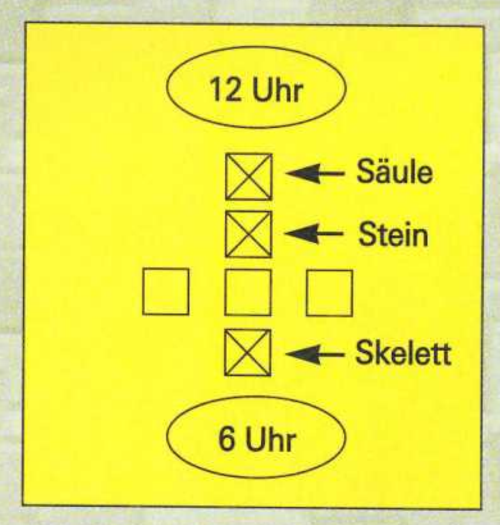
Lösungen

Tipps zum schnelleren Aufstufen

- Findet alle Iris-Items (Ahnenhöhle)!
- Besiegt den Eierdrachen!
- Stattet Maxim mit dem Eierring aus!
- Absolviert viele Kämpfe in der Umgebung von Chadda! Mit etwas Geduld trefft ihr auf die Paraklötze. Maxim sollte nun auf alle Gegner den Donnerzauber anwenden. Da die Paraklötze zu langsam sind, werden sie vernichtet und spucken 888.800 ERF-Punkte aus. Dies ist sehr hilfreich, da ihr 1.500.000 Punkte für den Level 99 sammeln müsst.

Der Jutehelm (Südostturm von Tanbel)

Um an den Jutehelm zu kommen, müsst ihr euch in dem Raum mit der „Pseudo-Uhr" – dort ist auch eine Schatzkiste zu sehen – links neben das reglose Skelett stellen. Daraufhin erscheint automatisch der Kampfbildschirm. Ihr flüchtet, statt zu kämpfen, und sobald ihr wieder in den normalen Bildschirm zurück kommt, schiebt ihr das Skelett Stück für Stück nach rechts weg (A-Button halten und gewünschte Richtung drücken). Das bedeutet, ihr müsst diese Prozedur mehrmals wiederholen, denn ihr könnt das Skelett jeweils nur einmal nach einer Flucht verschieben.
Habt ihr das Ding auf die Sechs-Uhr-Fliese gestellt, müsst ihr die Säule auf die Zwölf-Uhr-Fliese bewegen (siehe Skizze). Den kleinen Stein bewegt ihr dann genau unter die Säule. Nun erscheint eine zuvor unsichtbare Tür.



Truhen in der Ahnenhöhle

1. Über die Gegenstände in den blauen Truhen in der Ahnenhöhle wurde schon viel geschrieben. Einige von euch waren der Meinung, dass es gewisse Regelmäßigkeiten gäbe, was die Häufigkeit des Erscheinens einzelner Gegenstände angeht. Dies wird nun aber wiederholt dementiert. Kurz gesagt: Die Items in den blauen Kisten kommen nicht selten, normal oder häufig vor. Es gibt keine Regelmäßigkeiten, da jedesmal der Zufall das Ergebnis bestimmt. Ihr könnt beispielsweise einen Spielstand mit zehn Gadesklingen und keinem Glutschwert oder einen mit zehn Glutschwertern, aber keiner Gadesklinge haben.
2. Es gibt Gegenstände, die nur in den roten Truhen in der Ahnenhöhle vorkommen. Dazu gehören zum Beispiel: Trickring, Todesschwert, Todesrute, Amokklinge, Speedyring und weitere. Daraus lässt sich nun schließen, dass das Einhornjuwel nicht in einer blauen, sondern vielmehr in einer roten Truhe zu finden ist. (Eine Garantie wird allerdings nicht gegeben.)
3. Gegenstände wie die Gadesklinge und das Wasserjuwel könnt ihr auch außerhalb der Ahnenhöhle finden. Besiegt ihr Gades westlich von Gordovan, erhaltet ihr die Gadesklinge. Es gibt noch weitere Items dieser Art.

Der Bug (Programmierfehler)

Außerhalb der Ahnenhöhle gibt es einen schweren Bug im Spiel. Wenn ihr einem Blitzfisch alle MPs durch den Zauber „Sog" aussaugt, kann dieser keine Attacken mehr ausführen, und das Spiel stürzt ab.

Reihenfolge im Kampf

Für den Kampfverlauf ist es nicht unwichtig zu wissen, wer den ersten Schlag ausführt, und welcher Charakter anschließend am Zug ist. So macht es zum Beispiel Sinn, dem Erstkämpfer Schutzzauber wie Courage und Verstärkungszauber wie Furie angedeihen zu lassen. Die Reihenfolge der Charaktere im Kampf wird vom jeweiligen BWG-Wert der Figur bestimmt. (Tipp: Speedysaft erhöht den Wert eines Kämpfers um drei Einheiten, der Zauber Speedy erhöht den BWG-Wert aller Beteiligten um zirka 15 % des Eigenwerts.) Je höher der BWG-Wert eines Kämpfers ist, desto eher beginnt er anzugreifen. Ist der entsprechende Wert des Gegners höher, beginnt dieser natürlich mit dem Angriff. Artea entwickelt von allen Charakteren den höchsten BWG-Wert, Dekar den niedrigsten. Bei gleichen Werten zwischen zwei oder mehreren Personen entscheidet der INT-Wert oder auch der Zufallsgenerator darüber, wer den Kampf beginnt.

TRICKS

Helpline-Special

Liste aller Gegner im Spiel (Teil 1)

Legende/Vorbemerkungen:

1. Die Reihenfolge der Gegner orientiert sich am Spielverlauf.

2. Befinden sich mehrere unterschiedliche Gegner auf dem Kampfbildschirm, wird nur ein Gegenstand eines bestimmten Gegners hinterlassen, falls überhaupt einer hinterlassen wird.

Besonders hinterhältige Gegner:

*1	verhältnismäßig schwierig
*2	allgemein schwierig
*3	sehr schwierig (Bei Überraschungsangriffen bedeutet dies meist ein vorzeitiges Aus. Ihr solltet einen Kampf nur bei einem hohen eigenen Level wagen. In der Ahnenhöhle trefft ihr ungefähr ab Ebene U70 auf solche Feinde.)
#	wertvoller Gegenstand
##	überaus wertvoller Gegenstand
EG	Endgegner des betreffenden Abschnitts
ZwG	Zwischengegner (oder Endgegner, der später als normaler Gegner wieder erscheint.)
-	Es wird kein Gegenstand hinterlassen
KG (x)	Gegner, der auch nach dem x-ten Kampf keinen Gegenstand hinterlassen hat, vielleicht aber trotzdem einmal einen ‚ausspuckt'
BT	Gegenstand, der in die Ahnenhöhle mitgenommen werden kann

A. Taia

Nr.	Gegner	Gegenstand
1.	Protoblob	-
2.	Echse	Lebensnektar
3.	Motte	-
4.	Waldpilz	Kraftwasser
5.	Fledermaus	-
6.	Kreuzspinne	Gegengift
ZwG	Echsenmann	

B. Tarika

Nr.	Gegner	Gegenstand
7.	Bioblob	-
8.	Moskito	Waschbrett
9.	Hadeskäfer *1	Kraftwasser
10.	Babyfrosch *1	Degen
11.	Adler	Adlerstein#
EG	Satyrfisch	
ZwG	Goblin + Skelettor	
ZwG	Goblin	

C. Lunaria

Nr.	Gegner	Gegenstand
12.	Schmerzwurm	Gegengift
13.	Knallpferd	Pferdestein#
14.	Terrormaus	Kraftwasser
15.	Büffel	Leinenhelm
16.	Kobold	Langmesser
17.	Stachelechse	Lebensnektar
18.	Megamotte	-
19.	Krabbe	Krafttank
zwG	Königsgoblin	

D. Tanbel (Südostturm)

Nr.	Gegner	Gegenstand
20.	Plasmablob	-
21.	Imp	Zauberkrug
22.	Falke	Adlerstein#
ZwG	Untertan	
23.	Skorpion	Gegengift
24.	Nachtechse	Lebensnektar
25.	Goblin	Kurzschwert
26.	Giftechse	Gegengift
27.	Skelettor	Holzschild
28.	Kampfkrabbe	Kraftsaft#
EG	Camu	

E. Clamento (Rubinhöhle)

Nr.	Gegner	Gegenstand
29.	Giftkäfer *2	Gegengift
30.	Arachna	Gegengift
31.	Chaosbiene	KG (41)
32.	Panzergoblin	Lederrüstung
33.	Blutmaus	Kraftwasser
EG	Tarantula	

F. Pandoria (Schwerttempel)

Nr.	Gegner	Gegenstand
34.	Glatzenwicht *2	Zitronensaft
35.	Lavaklotz (roter Kern)	viele ERF-Punkte
36.	Ork	Jethelm
37.	Königsgoblin	Franshiska
38.	Holzgolem *2	Wunderfrucht (für Kapselmonster)
39.	Ghoul	Gegengift
EG	Pierre + Danielle	

G. Gordovan/Minias

Nr.	Gegner	Gegenstand
40.	Wispy *1	Zauberkrug
41.	Doberbeisser	Narrenkappe
42.	Haßpilz	Krafttrank
43.	Kampfork	Krafttropfen
44.	Antares	Gegengift
45.	Kummerhummer	Krafttrank
46.	Neptunschale	-
47.	Ratzgoblin	KG (42)
48.	Riesenork	Zaubertrank
EG	Gades (1. Begegnung: Vermutlich ist er so programmiert, dass er nicht besiegt werden kann. Sollte es jemandem gelungen sein, Gades in dieser Phase des Spiels zu erledigen, bitten wir um Nachricht. Besonders interessant dabei ist, wie das Spiel dann weitergeht.)	
49.	Echsenmann	Wumme

H. Rusalka (Nordgrotte)

Nr.	Gegner	Gegenstand
50.	Sandgolem *1	Sternfrucht (für Kapselmonster)
51.	Sabberblob	Sonnenfrucht (für Kapselmonster)
52.	Klatscher	Zauberkrug
53.	Nervendolch *1	Nervendolch# (verflucht)
54.	Ratzfatz	KG (150)
55.	Zombie *1	Gegengift
ZwG	Mumie	
ZwG	Troll	

I. Ahnenturm (ab hier sind alle Gegner spürbar stärker)

Nr.	Gegner	Gegenstand
56.	Killerkürbis	Kürbisjuwel#
57.	Erdviper	-
58.	Torro	Krafttrank
59.	Snelly	-
60.	Königsfrosch	Heiltrank
61.	Todeskutte *1	Todespanzer# (verflucht)
62.	Gruselfliege	KG (150)
63.	Wirbler	Lebenssaft#
EG	Gades (2. Begegnung, Tipp: Sehr effektiv ist die ZP Chaoskralle des Adlersteins, darüber hinaus alle ZP- und Magieattacken, die etwas mit Blitz beziehungsweise Donner zu tun haben.)	

J. Pandoria (Nordleuchtturm)

Nr.	Gegner	Gegenstand
64.	Durstkrebs	Krebsstein#
65.	Panzerpferd	Pferdstein#
66.	Fetzer *1	KG (171)
EG	Idura (1. Begegnung, Tipp: Idura reagiert sehr empfindlich auf Kälte und Frost, benutzt deshalb Magie und entsprechende ZP-Attacken!)	

K. Alea (Berg des Aurabaums)

Nr.	Gegner	Gegenstand
67.	Floramista	Magienadel
68.	Powerstachel *1	Speedysaft#
69.	Schlagbaum	Aufwecken
70.	Panzerbiene *1	Bienenstein#
71.	Amokgolem	Zaubertrank
72.	Schädelechse	Holeröschild# (sehr hohe Aufstufung der INT)
ZwG	Zwei Löwen	

L. Narcyssus (Opferturm)

Nr.	Gegner	Gegenstand
73.	Drachoras	Langschwert
74.	Specter *1	-
75.	Gülleküken *1	Feuerfrucht (für Kapselmonster)
76.	Amokkrieger	Samujuwel#
77.	Bohrmuschel *1	Wirbelball
78.	Piranos *1	Mondfrucht
EG	Idura (2. Begegnung)	

M. Kumarbi (Nordtempel)

Nr.	Gegner	Gegenstand
79.	Löwe	Löwentatze#
80.	Ammonia *1	Komaball
81.	Bluthund	Feuerjuwel#
82.	Medusa	Mutschub#
83.	Jurahan	Zaubertrank
84.	Wutschädel *1	Heilsirup#
85.	Troll	Multischwert#
EG	Idura (3. Begegnung)	

N. Kythos (Blumenberg)

Nr.	Gegner	Gegenstand
86.	Gnom *1	Silberweste#
87.	Azurklotz (bl. Kern)	viele ERF-Punkte
88.	Grizzly	Kraftsaft
89.	Krähenkelch	-
90.	Nekronomikon *1	Psychosaft
91.	Tengu	Zaubertrank
ZwG	Panikblume	

Die restlichen Gegner und Gegenstände präsentieren wir euch im zweitenTeil der Liste im kommenden Monat.

WERTUNGS-

REGISTER!

SNES, NES und Game Boy!

Im folgenden Register findet ihr alle in TOTAL! geprüften SNES- und NES-Titel inklusive der Classic-Tests (auch für Game Boy). Die fehlende Liste der Game-Boy-(Color-)Tests liefern wir natürlich kommenden Monat nach. Und nun wünschen wir euch viel Spaß beim Stöbern!

SuperNes

Titel	Genre	Ausgabe	Note
7th Saga, The	Rollenspiel	12/93	2+
90 Minutes European Prime Goal	Sport	02/96	3-
Aaahh! Real Monsters	Jump&Run	03/96	3
ACME Animation Factory	Kreativspiel	07/95	4+
Actraiser 2	Action	02/94	3+
Addams Family Values	Action/Adventure	06/95	3-
Adventures of Batman & Robin, The	Action	12/94	2-
Adventures of Dr. Franken, The	Jump&Run	04/94	3-
Aero the Acro-Bat	Jump&Run	12/93	3+
Aerobiz Supersonic	Strategie	03/95	3+
Aguri Suzuki F-1 Super Driving	Rennspiel	07/93	4-
Al Unser Jr.'s Road to the Top	Rennspiel	07/95	4
Aladdin	Jump&Run	01/94	2
Alfred Chicken	Jump&Run	01/94	3
Alien 3	Action/J&R	06/93	2+
Alien vs. Predator – The Last of his Clan	Action	10/93	4-
Amazing Tennis	Sport	07/93	2-
Animaniacs	Jump&Run	12/94	3+
Arkanoid	Action	12/97	2+
Art of Fighting	Prügelspiel	02/94	3-
Asterix	Jump&Run	08/93	3-
Asterix & Obelix	Jump&Run	08/95	2
Astro Go! Go!	Rennspiel	08/94	3-
B.O.B.	Action/J&R	07/93	2
Barkley: Shut Up and Jam!	Action/Sport	02/95	4+
Bass Master Classic Pro Edition	Sport	11/96	3
Bassin's Black Bass	Sport	10/95	3-
Batman Forever	Action	09/95	2
Batman Returns	Action	07/93	3+
Battle Cars	Rennspiel	05/94	4+
Battletoads – Double Dragon	Prügelspiel	01/94	4+
Battletoads in Battlemaniacs	Action/J&R	10/93	3
Beavis and Butt-Head	Jump&Run	11/95	3-
Beethoven's 2nd	Jump&Run	12/93	6+
Best of the Best	Prügelspiel	08/93	4+
Big Sky Trooper	Action/Adventure	08/95	2
Biker Mice from Mars	Rennspiel	01/95	3-
Blackhawk	Action/Adventure	01/95	1-
Bonkers	Jump&Run	06/95	4
Boogerman	Jump&Run	03/96	3-
Boxing Legends of the Ring	Sport	02/94	4-
Brain Lord	Strategie-RPG	02/95	3
Bram Stoker's Dracula	Jump&Run	02/94	5
Break Thru!	Puzzlespiel	07/95	3
Breath of Fire	Rollenspiel	10/94	2
Breath of Fire II	Rollenspiel	04/96	2+
Brett Hull Hockey	Sport	01/94	3
Brutal – Paws of Fury	Prügelspiel	03/95	3-
Bubsy	Jump&Run	08/93	2
Bubsy II	Jump&Run	03/96	3
Bugs Bunny – Rabbit Rampage	Jump&Run	06/94	2
Bulls vs. Blazers	Sport	07/93	3-
Cacoma Knight in Bizyland	Action	09/93	4+
Cal Ripken jr. Baseball	Sport	08/93	4+
Captain America and the Avengers	Action	10/93	4
Captain Commando	Action	07/95	5+
Casper	Jump&Run	10/97	4+
Castlevania X – Vampire's Kiss	Action/J&R	10/95	2-
Champions World Class Soccer	Sport	07/94	4-
Championship Pool	Sport	12/93	4+
Choplifter 3	Shoot 'em Up	09/94	3-
Chrono Trigger	Rollenspiel	11/95	1-
Chuck Rock	Jump&Run	12/93	2-
Civilization	Strategie	05/96	1-
Clay Fighter 2 – Judgement Clay	Prügelspiel	05/95	2
ClayFighter	Prügelspiel	05/94	2+
Claymates	Jump&Run	05/94	2-
Cliffhanger	Action/J&R	01/94	5+
Congo's Caper	Jump&Run	08/93	2
Cool Spot	Jump&Run	11/93	1-
Cool World	Jump&Run	06/93	3+
Cosmo Gang – The Video	Shoot 'em Up	09/93	3
Cutthroat Island	Action/J&R	04/96	4+
Cybernator	Action/J&R	06/93	3+
Daffy Duck	Jump&Run	01/94	3+
Dead Dance	Action	10/93	3-
Death and Return of Superman	Action	11/94	4+
Demolition Man	Action/J&R	11/95	3
Demon's Crest	Action/J&R	04/95	2+
Desert Fighter	Shoot 'em Up	09/94	2
Dino Dini's Soccer	Sport	12/94	3
Dirt Racer FX	Rennspiel	07/95	5
Dirt Trax FX	Rennspiel	02/96	2
Donald in Maui Mallard	Jump&Run	08/96	2+
Donkey Kong Country	Jump&Run	01/95	1-
Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest	Jump&Run	01/96	1-
Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble	Jump&Run	12/96	1-
Double Dragon V – The Shadow Falls	Prügelspiel	02/95	4-
Dragon Ball Z – Hyper Dimension	Prügelspiel	03/97	3+
Dragon – The Bruce Lee Story	Prügelspiel	11/94	2+
Dragon View	Action/Adventure	02/95	3+
Dschungelbuch, Das	Jump&Run	09/94	1-
Dungeon Master	Rollenspiel	09/93	2+
E.V.O. – Search for Eden	Action/Adventure	10/93	2+
Earthbound	Rollenspiel	08/95	2+
Earthworm Jim	Action/J&R	12/94	1
Earthworm Jim 2	Action/J&R	01/96	1-
Eek! The Cat	J&R/Strategie	10/94	4-
Equinox	Action/Adventure	03/94	3
ESPN Baseball Tonight	Sport	12/94	3-
Exhaust Heat 2	Rennspiel	08/93	1-
Eye of the Beholder	Rollenspiel	08/94	2-
F1 Pole Position	Rennspiel	12/93	2-
F1 Pole Position 2	Rennspiel	12/94	2-
F1 World Championship	Rennspiel	08/95	4
Fatal Fury	Prügelspiel	07/93	3+
Fatal Fury 2	Prügelspiel	09/94	3
Fatal Fury Special	Prügelspiel	06/95	3+
Fievel goes West	Jump&Run	12/94	5+
FIFA 97	Sport	02/97	3
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	Sport	02/98	4
FIFA International Soccer	Sport	07/94	2-
FIFA Soccer '96	Sport	03/96	3+
Final Fantasy III	Rollenspiel	02/95	1
Final Fight 2	Prügelspiel	06/94	4
Final Fight 3	Prügelspiel	04/96	2-
Firemen, The	Action	06/95	2-
Firepower 2000	Shoot 'em Up	06/93	3+
First Samurai	Action/J&R	08/93	4-
Flashback	Action/Adventure	01/94	1-
Flintstones	Jump&Run	06/95	4+
Flintstones, The	Jump&Run	04/94	2-
Foreman For Real	Sport	11/95	4-
Frank Thomas Big Hurt Baseball	Sport	03/96	3+
Frantic Flea	Jump&Run	06/96	4
Frogger	Jump&Run	08/99	3-
Front Mission	Action/Strategie	07/95	2+
Full Throttle Racing	Rennspiel	12/94	5
Fun 'n Games	Kreativspiel	10/94	5+
Ghoul Patrol	Action	01/95	2-
Goemon 5	Action/Strategie	07/96	2
Goof Troop	Action/Adventure	11/93	2
GP-1	Rennspiel	09/93	3-
Great Circus Mystery, The, starring Mickey and Minnie	Jump&Run	10/95	2-
Hagane	Action/J&R	05/95	3+
Hammerlock	Prügelspiel	03/95	5+
HardBall 3	Sport	09/94	3-
Harvest Moon	Strategie	11/97	2+
Hebereke's Popoitto	Puzzlespiel	11/95	3-
Hebereke's Popoon	Puzzlespiel	01/95	3+
Herr der Ringe, Der	Rollenspiel	12/94	3-
Hook	Jump&Run	11/93	3
Hulk, the Incredible	Action/J&R	10/94	3
Humans, The	J&R/Strategie	01/94	2

Hungry Dinosaurs	Puzzlespiel	01/96	2-
Hurricanes, The	Jump&Run	02/95	4+
Hyper V-Ball	Sport	07/94	3-
Illusion of Gaia (NTSC)	Action/Adventure	02/95	2-
Illusion of Time (PAL)	Action/Adventure	08/95	2-
Incantation	Jump&Run	01/97	3+
Incredible Crash Dummies, The	Action	02/94	4
Indiana Jones' Greatest Adventures	Action/J&R	12/94	2
International Superstar Soccer	Sport	03/95	2
International Superstar Soccer Deluxe	Sport	11/95	1
Izzy's Quest for the Olympic Rings	Jump&Run	03/96	3+
James Pond Crazy Sports	Action/Sport	08/93	3
James Pond II: Robocod	Jump&Run	10/93	3
Jelly Boy	Jump&Run	03/95	2
Jim Power – The Lost Dimension 3D	Action/J&R	04/94	4+
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	Sport	06/93	1-
Joe & Mac 3	Jump&Run	12/94	3-
John Madden Football '93	Sport	07/93	2-
Judge Dredd	Action/J&R	08/95	2
Jungle Strike	Action/Strategie	09/95	2+
Jurassic Park	Action	11/93	4
Jurassic Park 2: The Chaos Continues	Action/J&R	02/95	3
Justice League	Prügelspiel	08/95	3
Karl-Heinz Rummenigges Player Manager	Strategie	12/93	4-
Kawasaki Superbikes	Rennspiel	04/96	4+
Kick Off 3 – European Challenge	Sport	02/95	3
Kid Klown in Crazy Chase	Jump&Run	03/95	2+
King Arthur's World	Strategie	06/93	2+
King of Dragons	Prügelspiel	06/94	3-
Kirby Super Star Deluxe	Jump&Run	12/96	1-
Kirby's Dream Course	Action	05/96	2+
Kirby's Dream Land 3	Jump&Run	07/98	2+
Kirby's Fun Pak	Jump&Run	03/97	1-
Kirby's Ghost Trap	Puzzlespiel	05/96	3+
Knights of the Round	Action	11/94	5+
König der Löwen, Der	Jump&Run	01/95	4-
Lamborghini American Challenge	Rennspiel	02/94	3+
Last Action Hero	Action	01/94	5-
Lawnmower Man, The	Action	03/94	4+
Legend	Action	12/94	4-
Legend of the Mystical Ninja, The	Action/Adventure	04/94	1-
Lemmings 2	Strategie	01/95	2
Lester the Unlikely	Jump&Run	05/94	4
Lethal Weapon	Action/J&R	06/93	5
Looney Tunes Basketball	Action/Sport	06/95	2-
Lost Vikings II, The	J&R/Strategie	04/97	1-
Lost Vikings, The	J&R/Strategie	07/93	1-
Lothar Matthäus Super Soccer	Sport	10/95	4+
Lucky Luke	Action/Adventure	09/97	2+
Lufia	Rollenspiel	02/97	1-
Lufia & The Fortress of Doom	Rollenspiel	04/94	2-
Madden NFL '94	Sport	03/94	1-
Madden NFL '95	Sport	02/95	1-
Magic Boy	Jump&Run	10/94	3-
Magical Quest, the – starring Mickey Mouse	Jump&Run	06/93	1-
Major League Baseball	Sport	05/94	2-
Major Title	Sport	01/94	2-
Mario Basler präsentiert: Fever Pitch Soccer	Sport	08/95	2
Mario is Missing	Strategie	05/94	3
Mario's Time Machine	Lernspiel	08/94	5+
Mark Davis' The Fishing Master	Sport	07/96	3
Marko's Magic Football	Jump&Run	10/95	3+
Marvel Super Heroes in War of the Gems	Prügelspiel	02/97	2-
Mask	Jump&Run	03/96	3+
Maximum Carnage	Action/J&R	11/94	3-
MechWarrior	Action	11/93	2
MechWarrior 3050 – Futuristic Battlemech Warfare	Action	02/96	2-
Mega Man 7	Action/J&R	01/96	2-
Mega Man Soccer	Sport	06/94	4+
Mega Man X	Action/J&R	05/94	2
Mega Man X2	Action/J&R	11/95	3+
Mega Man X3	Action/J&R	05/96	2
Mega-Lo-Mania	Strategie	02/94	3+
Metal Marines	Action/Strategie	04/94	3
Metal Warriors	Action	07/95	2+
Michael Jordan: Chaos in the Windy City	Jump&Run	02/95	3
Mickey Mania – The Timeless Adv. of Mickey Mouse	Jump&Run	12/94	2-
Micro Machines	Rennspiel	01/95	4
Micro Machines 2 – Turbo Tournament	Rennspiel	02/96	2
Might & Magic II	Rollenspiel	03/94	2-
Might & Magic III – Isles of Terra	Rollenspiel	05/95	2+
Mighty Morphin Power Rangers	Action	01/95	5-
Mighty Morphin Power Rangers – The Fighting Edition	Prügelspiel	02/96	2-
Mohawk & Headphone Jack	Action/J&R	07/97	3+
Monday Night Football	Sport	03/94	3-

Mr. Do!	Action	02/97	2-
Mr. Nutz	Jump&Run	03/94	1-
Mr. Tuff	Jump&Run	07/95	3
Ms. Pac-Man	Action	06/97	3-
Mystic Quest Legend	Rollenspiel	12/93	2-
Mystical Ninja III	Jump&Run	07/95	1-
NBA All-Star Challenge	Sport	07/93	4
NBA – Give N Go	Sport	01/96	3+
NBA Hang Time	Action/Sport	07/97	3+
NBA Jam	Action/Sport	04/94	1-
NBA Jam Tournament Edition	Action/Sport	03/95	1-
NBA Live '95	Sport	01/95	2
NBA Live '96	Sport	03/96	3+
NBA Live '97	Sport	02/97	3+
NBA Showdown	Sport	03/94	3+
Newman/Haas Indy Car Challenge	Rennspiel	02/95	4+
NFL Football	Sport	04/94	4-
NFL Quarterback Club	Sport	05/95	2
NFL Quarterback Club '96	Sport	01/96	2+
NHL '97	Sport	01/97	3-
NHL Hockey '94	Sport	03/94	1-
NHL Hockey '95	Sport	01/95	2
NHL Hockey '96	Sport	02/96	3
Nigel Mansell's World Championship	Rennspiel	10/93	2-
Ninja Warriors	Action	07/95	4+
Olympic Summer Games	Sport	09/96	4-
Operation Logic Bomb	Action	12/93	3
Operation Starfi5h	Jump&Run	07/95	4
Oscar	Jump&Run	02/97	4+
Out to Lunch	Jump&Run	10/93	2-
Outlander	Action	07/93	5
Pac-Attack	Strategie	01/94	2-
Pac-in-Time	Jump&Run	01/95	3
Pac-Man 2	Action/Strategie	05/95	4-
Pagemaster, The	Jump&Run	01/95	3-
Paladin's Quest	Rollenspiel	02/94	2+
Peace Keeper, The	Prügelspiel	06/94	4-
PGA European Tour	Sport	01/97	3
Phantom 2040	Action/J&R	01/96	3+
Pinball Dreams	Flipper	03/94	3-
Pinball Fantasies	Flipper	03/95	3-
Pink goes to Hollywood	Jump&Run	06/94	4+
Pinocchio	Jump&Run	08/96	2
Pirates of Dark Water, The	Action/J&R	08/94	4+
Pitfall – The Mayan Adventure	Action/J&R	01/95	2+
Plok	Jump&Run	12/93	2+
Pocky & Rocky	Action	10/93	2-
Pocky & Rocky 2	Action	05/95	2
Pop 'n Twinbee	Shoot 'em Up	06/93	2-
Pop 'n Twinbee – Rainbow Bell Adventures	Jump&Run	04/94	2+
Populous II – Two Tribes	Strategie	08/94	1-
Power Drive	Rennspiel	03/95	3-
Power Piggs of the Dark Age	Action/J&R	12/96	4-
Powermonger	Strategie	08/93	2
Prehistorik Man	Jump&Run	06/96	2-
Primal Rage	Prügelspiel	10/95	3-
Prince of Persia 2 – The Shadow and the Flame	Action/J&R	11/96	4-
Pugsley's Scavenger Hunt	Jump&Run	07/93	4+
Putty Squad	Jump&Run	07/95	2
Puzzle Bobble	Puzzlespiel	06/95	2+
R-Type III	Shoot 'em Up	02/94	2-
Radical Rex	Jump&Run	12/94	2
Realm	Action/J&R	02/97	3-
Ren & Stimpy: Time Warp	Jump&Run	03/95	
Revolution X	Action	03/96	4-
Rise of the Robots	Prügelspiel	02/95	4-
Road Runner	Jump&Run	07/93	2
Robotrek	Rollenspiel	03/95	3+
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	02/94	1-
Rocky Rodent	Jump&Run	12/93	2
Run Saber	Action/J&R	02/94	3+
Samurai Shodown	Prügelspiel	11/94	2
Saturday Night Slammasters	Prügelspiel	10/94	2
Schlümpfe, Die	Jump&Run	09/94	3-
Schlümpfe reisen um die Welt, Die	Jump&Run	11/96	2-
Schöne und das Biest, Die	Jump&Run	02/95	4-
Scooby Doo Mystery	Action/Adventure	07/97	4+
Secret of Evermore	Action/Adventure	02/96	2
Secret of Mana	Action/Adventure	12/93	1-
Secret of the Stars	Rollenspiel	09/95	2-
Sensible Soccer	Sport	12/93	2
Shadowrun	Action/Adventure	08/93	1-
Shanghai II – Dragon's Eye	Strategie	07/93	2
Shaq-Fu	Prügelspiel	12/94	3
Side Pocket	Sport	03/94	3

Sim Ant	Strategie	01/94	2-
Sim City	Strategie	02/94	1-
Sim City 2000	Strategie	02/97	3+
Skyblazer	Action/J&R	03/94	2-
Smash Tennis	Sport	07/94	1-
Soccer Shootout	Sport	07/95	3+
SOS	Action/Adventure	07/94	5+
Soul Blazer	Action/Adventure	10/93	2+
Space Ace	Interaktiver Film	06/94	6+
Spanky's Quest	Jump&Run	08/93	3-
Sparkster	Action/J&R	11/94	2+
Spawn	Action/J&R	04/96	3+
Spectre	Action	06/94	5
Spider-Man	Action/J&R	04/95	2-
Spindizzy Worlds	Action	09/93	2-
Spirou	Jump&Run	11/96	3+
Spunky's Dangerous Day	J&R/Strategie	07/94	3+
Star Trek: Deep Space Nine	Action/J&R	07/96	3-
Star Trek – Starfleet Academy	Action/Strategie	03/95	4
Star Trek – The Next Generation	Action/Strategie	07/95	3+
Star Wars Super Return of the Jedi	Action/J&R	12/94	2-
StarFox	Shoot 'em Up	06/93	1-
StarGate	Action/J&R	07/95	3+
Street Fighter Alpha 2	Prügelspiel	01/97	1-
Street Fighter II Turbo	Prügelspiel	10/93	1
Street Racer	Rennspiel	12/94	2-
Striker	Sport	09/93	1-
Stunt Race FX	Rennspiel	08/94	2+
Sunset Riders	Action	10/93	3+
Super Adventure Island 2	Action/Adventure	01/95	2
Super Air Diver	Shoot 'em Up	12/93	2-
Super Aleste	Shoot 'em Up	09/93	1-
Super B.C. Kid	Jump&Run	05/95	2
Super Baseball 2020	Action/Sport	11/93	3+
Super Battleship	Action/Strategie	04/94	4-
Super Battletank 2	Shoot 'em Up	10/94	3
Super Bomberman	Action/Strategie	09/93	2
Super Bomberman 2	Action/Strategie	12/94	2
Super Bomberman 3	Action/Strategie	11/95	2+
Super Bomberman 4	Action/Strategie	06/96	2+
Super Conflict	Strategie	07/93	1-
Super Dropzone	Shoot 'em Up	12/94	3+
Super Family Tennis	Sport	09/93	1-
Super Formation Soccer II	Sport	09/93	3-
Super Godzilla	Prügelspiel	10/94	5+
Super Mario All-Stars	Jump&Run	09/93	1
Super Mario Kart	Rennspiel	10/93	1
Super Mario RPG	Rollenspiel	07/96	1
Super Metroid	Action/J&R	08/94	1
Super Morph	Action/Strategie	02/95	3+
Super Nova	Shoot 'em Up	02/94	3+
Super Off-Road: The Baja	Rennspiel	09/93	3
Super Pang	Action	08/94	4+
Super Pinball – Behind the Mask	Flipper	02/95	4-
Super Punch-Out	Sport	04/95	2-
Super Putty	Action/J&R	01/94	2-
Super Slap Shot	Sport	10/93	3-
Super Solitaire	Strategie	03/94	3+
Super Street Fighter II	Prügelspiel	09/94	1
Super Strike Eagle	Shoot 'em Up	06/93	2-
Super Tetris 2 & Bombliss	Puzzlespiel	10/93	2+
Super The Empire Strikes Back	Action	03/94	2
Super Tiny Toons – Buster Busts Loose	Jump&Run	06/93	2
Super Troll Islands	Jump&Run	02/94	3+
Super Turrican	Action/J&R	11/93	2+
Super Turrican 2	Action	07/95	1-
Suzuka 8 Hours	Rennspiel	11/94	4
Syndicate	Action/Strategie	01/95	3+
T b .M.H.T. – Tournament Fighters	Prügelspiel	12/93	2
T2 – Judgment Day	Action	05/94	3-
T2 – The Arcade Game	Action	06/94	4+
Tecmo Super NBA Basketball	Sport	07/93	2+
Terranigma	Action/Adventure	01/97	2+
Test Drive 2	Rennspiel	07/93	4
Tetris 2	Puzzlespiel	11/95	2-
Tetris Attack	Puzzlespiel	11/96	2+
Tetris Battle Gaiden	Puzzlespiel	04/94	2
Tetris & Dr. Mario	Puzzlespiel	04/95	2
Theme Park	Strategie	07/95	1-
Tim – Der Sonnentempel	Action/J&R	05/97	2+
Tim in Tibet	Jump&Run	01/96	2+
Time Trax	Action	08/94	4
Timecop	Jump&Run	03/96	5
Timon & Pumbaas Spielesammlung	Action	03/98	4-
Tin Star	Action	06/97	2+
Tiny Toons: Wild & Wacky Sports	Sport	12/94	4+
Tom & Jerry	Jump&Run	06/93	3-
Top Gear 2	Rennspiel	01/94	2-
Top Gear 3000	Rennspiel	04/95	3-
Toy Story	Jump&Run	04/96	2
Toys	Action	07/93	4
Troddlers	Action/Strategie	08/93	3+
Troy Aikman NFL Football	Sport	12/94	4
True Lies	Action	04/95	2-
Turn and Burn	Shoot 'em Up	10/94	3-
Ultima – Runes of Virtue II	Action/Adventure	02/95	4-
Ultima VI – The False Prophet	Rollenspiel	08/94	2+
Unirally	Rennspiel	06/95	2+
Untouchables, the	Action	11/94	3
Urban Strike	Action/Strategie	02/96	3-
Utopia – Creation of a Nation	Strategie	08/94	2+
Val d'Isère Championship	Sport	12/94	5
Venom/Spider-Man – Separation Anxiety	Action	01/96	4
Virtual Bart	Spielesammlung	11/94	4+
Virtual Soccer	Sport	03/94	2+
Vortex	Action	12/94	4+
Wario's Woods	Puzzlespiel	07/95	3
Warlock	Action/J&R	05/95	3-
Waterworld	Action	03/96	3
Wayne's World	Action	06/93	5
We're Back	Jump&Run	10/93	3+
WeaponLord	Prügelspiel	02/96	2
Where in the World is Carmen Sandiego?	Adventure	10/93	5
Whizz	Jump&Run	02/97	4+
Wild Guns	Action	07/95	2-
Williams Arcade's Greatest Hits	Spielesammlung	08/97	3+
Wing Commander – Secret Missions	Shoot 'em Up	10/93	2-
Winter Gold	Sport	01/97	3-
Winter Olympics	Sport	04/94	3+
Wizardry V – Heart of the Maelstrom	Rollenspiel	06/94	2-
Wolverine	Action/J&R	01/95	4+
Wordtris	Lernspiel	06/93	3
World Cup Striker	Sport	06/94	1-
World Cup USA '94	Sport	08/94	2
World Heroes	Prügelspiel	01/94	3-
World Masters Golf	Sport	02/96	2-
Worms	Action/Strategie	12/96	2-
WWF Raw	Prügelspiel	01/95	2
WWF – Royal Rumble	Prügelspiel	07/93	2-
WWF Wrestlemania	Prügelspiel	01/96	3+
X-Kaliber 2097	Prügelspiel	01/95	5
X-Men Mutant Apocalypse	Action	07/95	3
Yogi Bear	Jump&Run	10/94	4
Yoshi's Island – Super Mario World 2	Jump&Run	10/95	1+
Young Merlin	Action/Adventure	11/93	2+
Zero – The Kamikaze Squirrel	Jump&Run	07/95	2-
Zombies	Action	10/93	2-
Zool	Action/J&R	01/94	3+

SNES-Classic-Tests

Titel	Genre	Ausgabe	Note
Actraiser	Action/Strategie	09/96	2+
Alien 3	Action/J&R	12/97	2+
Another World	Action/Adventure	04/95	3-
Axelay	Shoot 'em Up	06/94	2-
Blazing Skies	Action	06/96	2-
E.V.O. – Search for Eden	Action/Adventure	11/96	2
F-Zero	Rennspiel	10/94	2+
Final Fantasy II	Rollenspiel	05/96	2+
Final Fantasy III	Rollenspiel	05/97	1
Gradius 3	Shoot 'em Up	02/95	2
Jimmy Conners Pro Tennis Tour	Sport	12/96	1-
Lagoon	Action/Adventure	01/95	2-
Legend of Zelda, The – A Link to the Past	Action/Adventure	12/98	1
Lost Vikings, The	J&R/Strategie	09/96	1-
Lufia & The Fortress of Doom	Rollenspiel	10/96	2-
Parodius	Shoot 'em Up	06/94	1-
PilotWings	Flugsimulator	06/94	2-
Populous	Strategie	06/95	2+
Rock 'n' Roll Racing	Rennspiel	08/96	1-
Sailor Moon	Action	06/96	3+
Shadowrun	Action/Adventure	06/97	2+
Star Ocean	Rollenspiel	11/97	1-
StarWing	Shoot 'em Up	09/94	1-
Street Fighter II	Prügelspiel	10/94	1
Super Castlevania IV	Action/J&R	07/94	2-
Super Ghouls 'n' Ghosts	Action/J&R	11/94	2

Super Mario World	Jump&Run	08/94	1
Super Metroid	Action/Adventure	08/98	1
Super Probotector	Action/J&R	04/94	1-
Super R-Type	Shoot 'em Up	10/96	2-
Super Star Wars	Action/J&R	04/97	2
Super SWIV	Shoot 'em Up	05/95	3+
Super Valis IV	Action/J&R	10/98	3
Turtles in Time	Action	08/96	2-
U.N. Squadron	Shoot 'em Up	03/95	3+
Young Merlin	Action/Adventure	11/96	2-
Ys III – Wanderers from Ys	Action/Adventure	08/97	2-

NES

Titel	Genre	Ausgabe	Note
Action in New York	Action	08/93	2
Alfred Chicken	Jump&Run	10/93	2
Alien 3	Action/J&R	06/93	2+
Asterix	Jump&Run	11/93	3+
Batman Returns	Action/J&R	06/93	3
Battleship	Strategie	01/94	5
Blues Brothers	Jump&Run	07/93	4
Chip 'n Dale 2 – Rescue Rangers	Jump&Run	04/95	3-
Cosmic Spacehead	Adventure	11/93	2
Darkwing Duck	Jump&Run	01/94	3
Dschungelbuch, Das	Jump&Run	10/94	2-
Duck Tales 2	Jump&Run	06/95	2-
Fantastic Adventures of Dizzy, The	Jump&Run	07/93	3-
Firehawk	Shoot 'em Up	09/93	3+
Formula One Sensation	Rennspiel	06/93	3+
Hook	Jump&Run	11/93	4-
Indiana Jones 3	Action/J&R	01/94	5-
Jimmy Connors Tennis	Sport	12/93	3
Kirby's Adventure	Jump&Run	06/94	2
Mario & Yoshi	Strategie	05/94	5+
Micro Machines	Rennspiel	08/93	2+
MiG 29	Shoot 'em Up	09/93	3
Mighty Final Fight	Prügelspiel	06/94	4
Nigel Mansell's World Championship	Rennspiel	01/94	3-
Over Horizon	Shoot 'em Up	12/94	2+
Pac-Man	Action	09/94	3-
Pirates!	Strategie	06/93	2+
Rackets & Rivals	Sport	08/93	3
Schlümpfe, Die	Jump&Run	05/95	2
Schöne und das Biest, Die	Jump&Run	04/96	3-
Star Trek	Action/Adventure	08/93	3
Street Gangs	Action	08/93	4-
Super Adventure Quests	Jump&Run	12/93	3+
Super Sports Challenge	Sport	07/93	5+
T.M.H.T. – Tournament Fighters	Prügelspiel	12/93	3
Tiny Toons 2 – Trouble in Wackyland	Jump&Run	09/93	3+
Tiny Toons: Cartoon Workshop	Kreativspiel	09/93	3-
Trolls in Crazyland, the	Jump&Run	10/93	4+
Ultimate Stuntman	Action	09/93	3+
Wario's Woods	Puzzlespiel	07/95	3+
WWF – King of the Ring	Prügelspiel	02/94	4+
ZEN – Intergalactic Ninja	Action	09/93	2

NES-Classic-Tests

Titel	Genre	Ausgabe	Note
Banana Prince	Jump&Run	11/94	3-
Boulder Dash	Action	04/97	2+
Bucky O'Hare	Jump&Run	06/94	2
Castlevania III – Dracula's Curse	Action/J&R	03/94	2+
Dynablaster	Action	09/94	2-
Elite	Action/Strategie	04/96	1
Excite Bike	Rennspiel	11/94	2
Faxanadu	Action/Adventure	06/97	2
Gauntlet II	Action/Adventure	05/96	2-
Goonies II, The	Action/Adventure	01/95	2-
Ice Klimber	J&R/Strategie	03/97	2
Jackie Chan's Action Kung Fu	Action/J&R	05/97	2
Kid Icarus	Jump&Run	03/95	2
Legend of Zelda II, The – The Adventure of Link	Action/Adventure	12/98	2+
Legend of Zelda, The	Action/Adventure	12/98	2
Life Force	Shoot 'em Up	10/94	2
Maniac Mansion	Adventure	08/99	1-
Mega Man 3	Action/J&R	09/95	3+
Mega Man 4	Action/J&R	05/94	2-
Metroid	Action/J&R	06/94	2+
Mother	Rollenspiel	08/97	2+
Pirates!	Strategie	07/96	2+
Probotector II	Action/J&R	04/94	2+
Snake Rattle N Roll	Action	04/95	2
Solomon's Key	J&R/Strategie	08/94	2
Solstice	Action/Adventure	05/95	2-
Star Wars	Action/J&R	06/96	3+
Startropics	Action/Adventure	07/97	2+
Super Mario Bros.	Jump&Run	07/94	2+
Super Mario Bros. 2	Jump&Run	08/94	2
Super Mario Bros. 3	Jump&Run	06/95	1

Game Boy

Game-Boy-Classic-Tests

Titel	Genre	Ausgabe	Note
B.C. Kid	Jump&Run	06/95	2-
Bomb Jack	Action	06/96	2-
Boulder Dash	Puzzlespiel	07/95	2
Burger Time Deluxe	Action/Strategie	04/95	2-
Castlevania II – Belmont's Revenge	Action/J&R	08/98	1-
Dynablaster	Action	10/94	2-
F-1 Race	Rennspiel	09/95	2
Final Fantasy Legend II	Rollenspiel	05/99	1-
Gargoyle's Quest	Action/Adventure	12/96	2-
Golf	Sport	05/95	2-
Legend of Zelda IV, The – Link's Awakening	Action/Adventure	12/98	1
Mega Man II	Action/J&R	08/98	2
Metroid II – Return of Samus	Action/J&R	12/94	2+
Mystic Quest	Action/Adventure	02/95	2+
Parodius	Shoot 'em Up	06/94	2+
Pinball – Revenge of the Gator	Flipper	08/94	2
Probotector	Action/J&R	07/96	2
Quarth	Strategie	11/94	2+
R-Type	Shoot 'em Up	08/95	2
Race Drivin'	Rennspiel	01/97	2
Super Mario Land	Jump&Run	07/94	2
Super Mario Land 2	Jump&Run	09/94	1-
Super R. C. Pro-AM	Rennspiel	01/95	2
Tale Spin	Action	07/94	4
Tetris	Puzzlespiel	07/97	1
Turtles II – Back from the Sewers	Action	03/95	2



Kleinanzeigen

BÖR$E

SNES

VERKAUFE

Verkaufe SNES + 2 Controller + 7 Spiele + Super Game Boy, Preis: DM 250, Spiele: Super Mario World, Super Mario Kart, Wing Commander, Street Fighter 2, F-Zero, Spider-Man, S. Soccer, Tel.: 0173/7611008, Tobias

Verkaufe Harvest Moon, Blackhawk (DM 20–30), suche 7th Saga und für NES Prince of Persia abzugeben (DM 10), Tel.: 03361/302390 od. 03921/997084, Gabi

SNES + 9 Spiele, Zelda, Lufia, Terranigma u. a., DM 250, Selbstabholer, Dirk Schlicht, Bergstr. 16, 06682 Reussen

Verkaufe Pop 'n Twinbee, Player Manager, Power Rangers, Young Merlin, je DM 40, Kid Klown, Asterix & Obelix, SM All-Stars, Super B.C. Kids, je DM 35, Tel.: 09474/910014, Mo–Fr, 14–17 Uhr, Andreas

Blues Brothers DM 20, Secret of Mana DM 25, Pokémon Blaue Edition DM 50, ruft zw. 15–20 Uhr an, Tel.: 030/89725868, alle Spiele nur für Selbstabholer

SNES + Lufia, Terranigma, Super Mario World, Super Mario All-Stars, Super Mario Kart, Super Street Fighter II + 2 Controller, Preis: DM 340, Tel.: 05223/42847, Johann

SNES + 2 Pads + Maus + 13 Topspiele (note 1+ bis 3) + SGB + Tetris (GB) + viele Spieleberater, alle mit Anl. + Orig.Verp., DM 500 + NN, Tel.: 0179/2226283, 14–15 Uhr, Nils

Verkaufe ein unbenutztes Return of the Jedi, mit Komplettlösung, Preis nach Vereinbarung, ruft an! Tel.: 03944/62885, von 15–20 Uhr, fragt nach Olli

Hybrid Heaven + extreme-G, Mace: The Dark Age, Shadowgate 64, für SNES Stunt Race FX, Mickey Mania, Run Saber, Prince of Persia, X-Kaliber 2097 + Inoy Car, alle mit Hülle + Anl., Tel.: 02053/80756, Alexander

Verkaufe ein SNES + 2 Spiele (Super Street Fighter 2, Yoshi's Island) + ein N64 mit 2 Controllern + 2 Spielen (Banjo–Kazooie, Mario Kart 64), für zus. nur DM 300, Tel.: 03606/604009, Ronny

Verkaufe Super Conflict, Preis nach VB, Tel.: 05371/52383, Lars

Verkaufe Super Mario All Stars, Super Mario World, Super Street Fighter II, Yoshi's Island, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 0911/576838, ab 18 Uhr, Thomas

Verkaufe Chrono Trigger, Super MarioRPG, Lufia, Breath of Fire 1 + 2, für Game Boy: Final Fantasy Legend 2 + 3, für N64: Zelda – Ocarina of Time + Rayman 2, Tel.: 0721/7815742, Nancy

Verkaufe SNES + Super Game Boy + 2 Spiele + Cool Spot + 2 Controller, alles zus. für DM 260, Tel.: 0173/2786477, zw. 1830–20.30 anrufen, fragt nach Tolga

SUCHE

Suche Secret of Mana II (jp), wenn möglich, mit Anl. + Verp., zahle sehr gut, Tel.: 0173/6462168 od. 0385/2181724, ab 20 Uhr, nach René fragen

Zelda – A Link to the Past + Spieleberater (wenn vorhanden) gesucht, zahle gut! Simone Baaden, Untergasse 4, 67550 Worms, Fax: 06241/ 595634 oder per E-Mail: SimoneBaaden@gmx.de

Suche Super Game Boy, Preis verhandelbar, wenn es geht, gebraucht, Tel.: 038784/60667, fragt nach Sascha

SNES, zahle DM 80, Zelda + ISS + Super Mario World, zahle je DM 25, NES, zahle DM 50, je Spiel DM 10, Toni Marcone, Brunnhildenweg 9, 51147 Köln

Alle Schweizer aufgepasst: suche dringendst Terranigma + Anl. + Lufia + Anl., Preis nach Vereinbarung, bitte so schnell wie möglich, Tel.: 01/7340835, ab 18 Uhr, fragt nach Dani

Suche dringend Secret of Mana 2, zahle bis DM 130, Tel.: 06152/7446, Benjamin Macher

Dringend FF3, Secret of Mana 2, Import-Adapter für SNES, zahle gut, täglich unter Tel.: 03733/622127, ab 18 Uhr, Janine

Suche Sailor-Moon-Spiele für SNES + PlayStation, zahle fairen Preis, suche Spieleberater + Komplettlösungen zu Sailor Moon – Another Story, Tel.: 0172/6001938, Markus

TAUSCHE

Tausche mein Sim City gegen Harvest Moon, lege dem ersten Anrufer noch DKC drauf! Tel.: 03301/529405, fragt nach Andy



TAUSCHE

Tausche vollfunktionstüchtige NES-Konsole mit 2 Controllern,10 Spielen (Mega Man 2, 3, 4, Burai Fighter, Shadow Warrior, Golf, Rad Racer, Super RC-Pro AM, Castlevania 1, 3) gegen Sega Game Gear TV-Tuner mit den Spielen Shinobi, X-Man, Dynamite Headdy, Ecco the Dolphin, auch andere, Tel.: 06622/42387, nur 14–20 Uhr, fragt nach Marcel



VERKAUFE

Game Boy für DM 35, mit Verp. + Anl., Tel.: 0170/7180604, Philip

Pokémon Rot, Flintstones, Duck Tales, Dschungelbuch, Die Maus, Mickey Mouse V, Kirby's Dream Land, Die Schlümpfe reisen um die Welt, Yoshi's Cookie u.v.m., Österreich, Tel.: 0664/5809850, Claudia

Pokémon Blaue Edition + 150-Pokémon, Preis: DM 75, Tel.: 05223/42847, Johann

Harvest Moon DM 43, Hexite DM 39, Mission: Impossible DM 47, Crazy Bikers DM 38, alle Spiele mit Anl. + Verp., Lichtlupe für GBC + GB pocket DM 22, Tel.: 05191/14328, Johannes

Verkaufe Tiny Toons, Asteroids, Tom & Jerry, Kirby's Dream Land, Mickey's Dangerous Chase, Preise nach Vereinbarung, Tel.: 0911/576838, ab 18 Uhr, Thomas

Ich verkaufe Mew Pokémon #151 für SFR 15, nur in der Schweiz! Infos unter E-Mail: floppi@datazug.ch, Tel.: 0417920834, ab 18 Uhr, nach Jan fragen

SUCHE

Suche Pokémon Rot, Gelb + den alten Game Boy, suche auch alles von Piccolo aus DB, Alan Häge, Werftstr. 134, 26382 Wilhelmshaven

Suche Stranded Kids (GBC) + Pokémon Blaue Edition (GB), schreibt schnell an Jörn Fehmer, Herrenstr. 39, 48308 Senden



VERKAUFE

Verkaufe Tremor-Pak, Mem. Card DM 30, Power Flash DM 75, Diddy Kong Racing, M.R.C., Blast Corps + Clayfighter 63 1/3 für je DM 40, Tel.: 089/7459681, Maxim

N64 + 4 Controller + 2 Rumble Pak + 9 Spiele (Mario 64, Zelda, Mario Kart 64, Forsaken, Turok 2, ISS 98, Banjo–Kazooie, Jet Force Gemini, Donkey Kong 64), Preis DM 750, Tel.: 03371/620784, Schneider

Verkaufe F-1 World GP 2 DM 50, Rainbow Six DM 60, F-Zero X DM 30, NHL Breakaway 98 DM 20, alle Spiele mit Anl. + Verp., ruft an! Tel.: 069/729538, Steven

Verkaufe Goemon – Mystical Ninja 1, Holy Magic Century (DM 30–40), Tel.: 03361/302390 (ab 16 Uhr) od. 03921/997084, Gabi

Rayman 2, Rainbow Six, WCW Mayhem, Hybrid Heaven, je DM 60, Zelda, Star Wars: Racer, Road Rash, je DM 50, NFL 2000, A Bug's Life, TGO, F1 2, V-Rally, je DM 40, suche Ridge Racer, Roadsters, WWF 2000, Tel.: 0351/2014134, Andreas

Verkaufe Top Gear Overdrive (PAL) DM 50, Shadow Man (dt) DM 40, Virtual Pool 64 (dt) DM 50 + Exp. Pak DM 20 + Porto + Versand, Tel.: 06331/258061, fragt nach Dominik

Verkaufe um je mind. ATS 600 Yoshi's Story + South Park, außerdem die Yoshi's-Story-CD um ATS 100, interessiert? Österreich, Tel.: 0664/5809850, Claudia

Verkaufe Clayfighter, ISS 64, je DM 30, WWF Warzone DM 50, San Francisco Rush, Lamborghini + Cruisn' USA, je DM 30, LylatWars DM 45, Star Wars DM 30 + noch mehr, ruft an! Tel.: 0173/2005180 od. 0961/35882, Martin

All Star Tennis DM 30, Frankreich 98 + Super Mario 64, je DM 20, auch im Set für DM 60, E-Mail: cyrill.c@bluemail.ch od. Tel.: 0041/619718118, Cyrill aus der Schweiz

ISS + Mission: Impossible, Mischief Makers, Snowboarding + Multi-Racing-Championship, Preis je Spiel DM 40, Tel.: 0172/ 7935330, Esad

Verkaufe Revenge DM 45, Lamborghini DM 50 sowie div. SNES- + GB-Spiele, Tel.: 0177/7933248 (Benjamin) od. 0177/7466758 (Alexander)

Verkaufe Zelda 64, Command & Conquer 64, Wave Race, je FR 50, Star Wars: S.o.t.E., FR 20, alle mit Anl. + Verp., Schweiz, Tel.: 0041/(0)552411158, Marco

Rayman 2, Castlevania, Blast Corps, extreme-G, Forsaken, Goemon 1, F-Zero X, Preis nach Vereinbarung, Tel.: 07235/980280, ab 17 Uhr, Alex

Verkaufe Wonder Project J2, Wave Race (Shindoh-Version), Mah Jongg Horot: Classic, XG 1 + 2, Forsaken, WipEout u.v.a., VB pro Spiel DM 40, Tel.: 07562/2443, Paul

N64, 4 Pads, 2 Mem. Cards 1MB, 1 Rumble Pak, 10 Spiele, VHB DM 600, Dreamcast, 2 Pads, 1VMU, 1 Nexus 4 MEG, 6 Spiele, VHB DM 1000, Tel.: 07907/8546, evtl. AB, Jürgen

Verschiedene Spiele für N64: Super Mario, Starshot, Hexen, Blast Corps, Mischief Makers, Preis: VB, Tel.: 089/133465, Tanja

Worms Armageddon DM 60, Forsaken DM 30, beide zusammen DM 80, Tel.: 03473/818177, Henning

Turok 1 + 2, South Park Rally, Castlevania, Penny Racers, Command & Conquer, für je SFR 40! Exp. Pak für SFR 20, V3-Racing-Wheel SFR 50!!! Tel.: 0041/628742718, Mathias

Verkaufe Body Harvest DM 45, WCW vs. NWO World Tour DM 10, Revenge DM 30, Mario Party DM 50, Duke Nukem: Zero Hour DM 80, Beetle Adv. Racing DM 45, Tel.: 03675/802886, Michael

Verkaufe Zelda – Ocarina of Time für DM 100, Tel.: 06042/4335, Detlef

Turok 2, Shadow Man, ISS 98, World Driver Championship, für je DM 50, Super Mario DM 25, alle Spiele gut erhalten + mit Anl. + Verp., Tel.: 05371/52383, Lars

Capcom Action/Adv. DM 100, portofrei, tausche auch gegen Perfect Dark, suche Brieffreundschaft, Tauschpartner für Tipps & Tricks, Tel.: 0171/2071368, Raum Lemgo, Marco

Verkaufe Donkey Kong 64 DM 60, F-Zero X DM 40 sowie 2 Nintendo Controller zu je DM 25, Nintendo Rumble Pak DM 15 + Orig. Controller-Pak DM 10, Tel.: 04144/5431, Carlo

Verkaufe Nintendo64 mit 2 Controllern + 6 Spie-

len, orig.verp., für ca. DM 250, verhandle auch! Burghagel, Tel.: 09077/6592, ab 13.30 Uhr, fragt nach Chris

Verkaufe LylatWars, Mario Kart, Super Mario, Holy Magic Century, Wave Race, suche WWF Wrestlemania 2000, WCW Mayhem, nur Samstag + Sonntag anrufen, Tel.: 09371/406714, ab 11 Uhr, Karl

SUCHE

Suche WCW Mayhem, bin bereit, bis zu DM 70 zu zahlen, Tel.: 02751/3624, Kai Phillip

Ich möchte Nintendo64 + das Spiel Pokémon Stadium + bitte kostenlos, danke, eure Bruna, Tel.: 02226/6007

Suche Spieleberater zu Banjo–Kazooie für N64, Tel.: 040/7106760, 14–21 Uhr, Daniel

Suche Nintendo64, Tel.: 0231/464722, Kevin

TAUSCHE

Tausche 3 N64-Spiele, z. B. Command & Conquer, Diddy Kong Racing, San Francisco Rush gegenGame Boy Color mit Pokémon (Rot od. Blau)! Ruft an unter Tel.: 04155/499621, Hendrik

Shadow Man gegen WCW Revenge od. Twisted Edge Snowboarding od. Mario Party 1 od. 2, Tel.: 03744/81047, Sebastian

Suche Pokémon Stadium mit Transfer Pak, biete N64- + SNES-Spiele nach Wahl, Angebote bitte an Thomas Pusch, August-Bebel-Str. 60, 02736 Oppach

Tausche Body Harvest + ein Expansion Pak gegen Mission: Impossible, ruf an unter Tel.: 04835/1203, fragt nach Sören



VERKAUFE

Rarität! Verkaufe Mr. Backup Z64 (BIOS Vers. 2,13A) für DM 699, inkl. 6 Zip-Disks + Adapter! Bitte schriftlich an: Jonas Fitz, Josef-Kircher-Str. 44, 94469 Deggendorf

PC, Pentium 3 Prozessor, 700 MHZ, 20 GB Festplatte, 17" Bildschirm, Drucker, Scanner, Maus, Joystick, 3 Spiele, kompl. DM 2900, Tel.: 06751/4347, fragt nach Michael

Die Geschichte der Videospiele selbst erleben: Verkaufe Videospieltischautomat „Arkanoid" (1981), sehr gut erhalten, DM 600 VHB, Tel..: 0611/401831, Jan

SUCHE

Suche Plastehüllen für Game-Boy-Spiele, zahle gut, sowie 7th Saga (SNES), Tel.: 03361/302390 (ab 16 Uhr) od. 03921/997084, Gabi

TAUSCHE

Tausche oder verkaufe PlayStation + Spiel + Dual Shock + Memory Cards gegen Nintendo64 + Zubehör, Tel.: 0208/651651, Philipp Brandt



VERKAUFE

Neu! www.mariolevels.de.vu, hier erfährst du alles über den größten Helden der Videospielgeschichte: alles über Super Mario, aktuelle News, Tipps usw., Dominik Mäder

neXt Level 5/96–12/96 DM 7, 1/97–12/97 DM 9, 1/98, 2/98, 4/98, 7/98–12/98 DM 8, 1/99–1/00 DM 8, Fun Generation 1/99–4/99, 6/99–12/99 DM 9, bitte Porto beachten! Tel./Fax: 03834/811747, Ronny

Mischief Makers (N64) DM 20, Amiga 500 mit Monitor, Speichererw., Maus, Joystick + 70 Spielen + Programmen: VB DM 250, Tel.: 06623/2276, ab 18 Uhr, fragt nach Christoph

Verkaufe VHS-Original-Videos: Demolition Man DM 9, Pretty Woman DM 9, True Lies – Wahre Lügen DM 20, Wallace&Gromit 1, 2, 3, je DM 10, Zurück in die Zukunft 1, 2, 3, je DM 2, Tel.: 09268/6465, Timo

SUCHE

Leute, die mit mir Pokémon-Karten (TCG) tauschen! Habe genug Tauschmaterial (auch englisches!), suche u. a. Glurak, Bisaflor, Dragonier, Quappo, Raichu ..., Tel.: 0761/56240, fragt nach Benni!

Suche Brieffreundinnen, die Interesse an Pokémon haben + zwischen 13–15 Jahren alt sind, Briefe mit Foto werden beantwortet! Daniel Hable, Schwalbenloh 7, 84137 Vilsbiburg

Suche dringend (!!) Lösungsführer zu Mario RPG!! Verkaufe Shenmue (jp) an Meistbietenden, ruft an! Tel.: 07951/469214, ab 20 Uhr, Andreas

Ken (15) sucht Ryo Chun Li zwecks Brieffreundschaft, bin großer Nintendo- + Anime-Fan, spiele gerne SSF2, Lufia, Pokémon, Rollenspiele, Stephan Behncke, Friedrich-Franz-Str. 15, 19303 Dömitz

Suche neuw. PSX (PAL od. Multi), suche für DC (us) S. Reaver, Crazy Taxi, House of the Dead I + II, von Madcatz Dreamblaster-Gun, verkaufe/tausche N64 Xploder 64, Ego-Shooter (5x), Perfect Dark u.v.m., Schweiz, AB, 0041/(0)796559786, Fabienne

Pokémon-Trainer aufgepasst! Suche Brieffreunde ab 10 J., ich (13 J.), Mega-Pokémon-Fan, warte auf Antwort! Schreibe garantiert zurück! Also los! Deniz (Ash) Meißner, Lessingstr. 11, 45772 Marl

Pokéball los! Ich bin ein Pokémon-Trainer + suche coole Trainer (10–13), die mir schreiben wollen! Schreibt an Stefan (Gary) Kuntner, Quellenstr. 2, A-8243, Pinggau

Suche verzweifelt Stranded Kids + Super Mario Bros. Deluxe für je DM 40 + die PC-Spiele Final Fantasy 7 + 8, Claw, Gabrel Knight 3 + Dracula Resurrection für je DM 20–DM 55! Also, ruft an! Tel.: 02161/43023, Sabine

TAUSCHE

Tausche N64 mit 1 Controller, Memory Card + Shadow Man gegen Sega Saturn mit Pad, Lightgun-Shooter 1 + Lightgun od. Panzer Dragoon Saga, Tel.: 06084/ 3183, ab 17 Uhr, Alexander

Tausche oder verkaufe PlayStation + Spiel + Dual Shock + Memory Cards gegen Nintendo64 + Zubehör, Tel.: 0208/651651, Philipp Brandt

Achtung! Wir nehmen keine veränderten Börsen-Formulare an. Die Redaktion behält sich vor, den Anzeigentext inhaltlich (Es dürfen keine indizierten oder beschlagnahmten Titel enthalten sein.) und sinngemäß (bei rechtlichen Unklarheiten) entsprechend zu korrigieren. Unleserliche Spieletitel sowie dubiose (Gratis-)Angebote und zweideutige Textpassagen fliegen ersatzlos raus.

BÖRSEN-FORMULAR

KOSTENLOS!

❍ VERKAUFE
❍ SUCHE
❍ TAUSCHE

Bitte in Druckschrift und mit Leerzeichen schreiben!

NAME

STRASSE

PLZ/ORT

TELEFON

Bitte kreuzt an, in welcher Rubrik Eure Anzeige erscheinen soll:

❍ Super Nintendo
❍ NES
❍ Game Boy
❍ Nintendo64
❍ Hardware & Zubehör
❍ Sonstiges

Datum

Unterschrift

Eine Kleinanzeige (maximal sieben Zeilen mit je 25 Anschlägen) ist ab dieser Ausgabe gratis. Es besteht kein Anspruch auf Mitnahme der Anzeige für eine bestimmte Heftnummer. TOTAL! vermittelt lediglich die Kontaktaufnahme und kann für das daraus folgende Vertragsverhältnis nicht verantwortlich gemacht werden. TOTAL! kann und will die Seriösität der Anzeigeninhalte nicht überprüfen. Die Adresse oder Telefonnummer samt Name muß im Anzeigentext stehen.

Schickt dieses Börsen-Formular an: X-plain Verlag, TOTAL! Börse, Friedensallee 41, 22765 Hamburg!



EINMALNURGEWINNEN



Erwin freut sich ab dem 21. Juli auf die TOTAL! 8/2000, die dann an jedem Kiosk ausliegt. Bis dahin viel Spaß!

Link wie rechts

Die neuen Abenteuer des jungen Helden Link zählen mit Sicherheit zu den Highlights des Jahres. *Zelda: Majora's Mask* unterscheidet sich deutlich von den bisherigen Spielen rund um das grün gewandete Spitzohr. Das Spiel läuft, wie vor kurzem *Donkey Kong 64*, nur mit dem Expansion Pak. Was die Speichererweiterung inhaltlich ermöglicht, verraten wir euch in der kommenden Ausgabe.



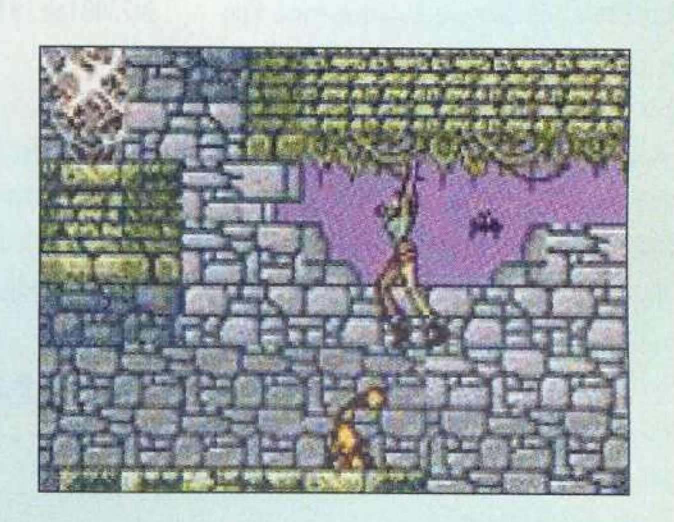


Banjo-Tooie

Das dynamische Duo kehrt zurück! Banjo und Kazooie, das ungleiche Team aus dem Rare-Hit von 1998, legen in *Banjo-Tooie* wieder los, tatkräftig unterstützt von dem Schamanen Mumbo Jumbo. Man darf gespannt sein, welche Lösung die Entwickler schließlich für die Geheimnisse des *Banjo-Kazooie*-Abspanns aus dem Hut – Pardon! – Rucksack zaubern.

Aber Fräulein Lara,

Sie sind doch sonst nicht so schüchtern! Eigentlich hätte Lara Croft schon im März ihr Game-Boy-Debüt feiern sollen, doch bis heute ist von ihrem Modul nichts zu sehen. Also machen wir uns umgehend auf die Suche und berichten in der nächsten Ausgabe über *Tomb Raider* (GBC).



Snap sie alle!

Unglaublich, aber wahr! Nintendo hat sowohl ein Einsehen als auch angekündigt, *Pokémon Snap* für N64 nun doch noch in Deutschland zu veröffentlichen. Grund genug für uns, die virtuelle Foto-Safari vorzustellen.



Register

Um euch die lästige Suche nach dem aktuellen Register zu ersparen, findet ihr zukünftig an dieser Stelle ein kleine Liste mit den entsprechenden Informationen.

Wertungsregister GB(C): 7/00	Tipps&Tricks-Register GB(C): 6/00
Wertungsregister N64: 2/99	Tipps&Tricks-Register N64: 5/00
Wertungsregister NES: 7/00	Tipps&Tricks-Register NES: 7 + 8/98
Wertungsregister SNES: 7/00	Tipps&Tricks-Register SNES: 7 + 8/98

Vor 5 Jahren in TOTAL!

Das Titelthema in der TOTAL! vor fünf Jahren war der dritte Teil der legendären Prügelspielserie *beschlagnahmt*. Das wichtigste Thema der Ausgabe war jedoch das Ultra 64 (später umbenannt in Nintendo64) mit dem angekündigten Beat 'em Up *indiziert*. Sowohl in der Leserpost als auch im E3-Messebericht (wo auch der Ego-Shooter *indiziert* für SNES vorgestellt wird) und im Interview mit Nintendo of Europe drehte sich alles um die mit Spannung erwartete Wunderkonsole. Die Veröffentlichung des Gerätes wurde just von Ende 1995 auf April 1996 verschoben. (Bekanntlich dauerte es in Japan noch bis Juni 1996 und in Europa bis Anfang 1997, ehe der 64-Bitter schließlich auf den Markt kam.)



Für das SNES wurden 17 Spiele plus vier Import-Titel getestet – die zweitgrößte Anzahl außer der in TOTAL! 7/98. Drei Spiele wurden mit einer 1-bewertet: das legendäre *Super Turrican 2* von Factor 5 sowie *Theme Park* und *Mystical Ninja III*. Mit einer 5 erzielte *Dirt Racer FX* die mieseste Wertung. Außerdem im Test: jeweils ein NES-, Game-Boy- und GB-Classic-Titel.



IMPRESSUM

Verlagsleiter: Michael Gremliza (ViSdP)

Redaktion: Peter Großer (pit), Thomas Hellwig (th), Sebastian Krämer (ska), Holger Reher (hgr)

Freie Mitarbeit: Klaus-Dieter Hartwig, Redaktionsbüro Das Team

Redaktionsassistenz: Brigitta Schöler

Grafik: Wilfried Hamdorf, Hanno Meier
Freie Mitarbeit: Heinke Vogt

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich, Industriestraße 44 a, 82194 Gröbenzell, Tel.: 0 81 42/5 71 07, Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenleitung: Michael Gremliza (ViSdP)
Anzeigenkoordination: Brigitta Schöler
Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf

Verlag: X-plain Verlag, Friedensallee 41, 22765 Hamburg, Tel.: 0 40/39 88 37-0, Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: total@x-plain.de
Internet: www.x-plain.de

Abo-Betreuung: TOTAL! Abo-Club, z. Hd. Frau Krüger, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf b. Lübeck, Tel.: 04 51/4 90 41 58, Fax: 04 51/4 90 42 03

TOTAL! erscheint monatlich zum Einzelpreis von DM 6,80. Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben) für ein TOTAL!-Abonnement beträgt im Inland DM 72,–, im Ausland DM 85,20.

Playcom
Software Vertriebs GmbH

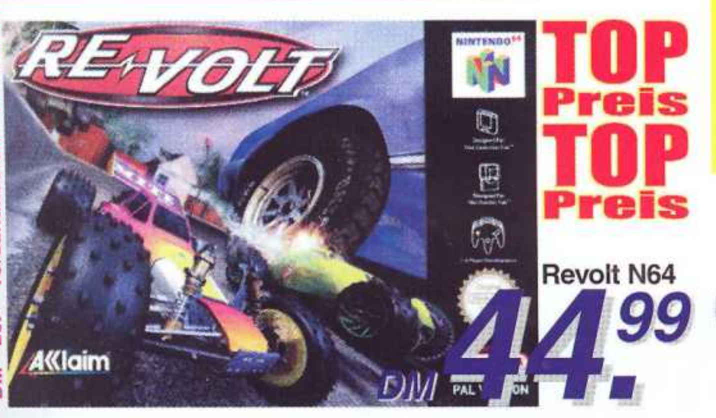
Versand

- kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- Playcom Magazin
- ab 250.- DM Versandkostenfrei
- Vorbestellungen möglich
- Lieferungen auch ins Ausland
- Lieferservice per  & 
- Versand in Sicherheitsverpackungen

NINTENDO 64



Daikatana DM 99.99



Revolt N64 DM 44.99

Software

Titel		Preis
Army Men - Sarges Heroes	dt	99.99
Asteroids Hyper 64	dt	84.99
Battlezone 64	dt	109.00
Daikatana	dt	99.99
Donkey Kong 64 + Expansion Pak	dt	139.99
Excitebike 64	dt	109.00
International Track & Field Summer	dt	99.99
Operation: Winback	dt	99.99
Perfekt Dark	dt *	109.99
POKéMON Stadium + Transfer Pak	dt	139.99
POKéMON Stadium Spieleberater	dt	24.00
Revolt	dt	44.99
Shadowgate 64	dt	29.99
The Legend of Zelda:Ocarina of Time	dt	99.99
Turok Rage Wars	uk	29.99



Transfer Pak DM 34.99

Hardware

Artikel		Preis
Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben	dt	199.00
Antennenkabel Nintendo 64	dt	19.99
Arcade Joystick Mad Catz (Rumble)	dt	29.99
Joypad N64 Grau	dt	44.99
Rumble Pak inkl.1 Meg Memory	dt	14.99
Transfer Pak	dt	34.99


Nintendo 64 ohne Spiel - div. Farben je DM 199.-



Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de

GAME BOY COLOR

Software

Titel		Preis
Casper (Color)	dt	54.99
DSF All Star Tennis 2000 (Color)	dt	54.99
Gute Zeiten - Schlechte Zeiten (Color)	dt	59.99
Jeremy McGrath Supercross 2000 (Color)	dt	54.99
Looney Tunes Collector: Attacke(Color)	dt	54.99
Metal Gear Solid (Color)	dt	59.99
POKéMON - Blaue Edition	dt	64.99
POKéMON - Rote Edition	dt	64.99
POKéMON Spieleberater	dt	24.00
POKéMON - Gelbe Edition	dt	64.99
Rainbow Six (Color)	dt	54.99
Rayman 2 (Color)	dt	64.99
Space Invaders (Color)	dt	34.99
Spirou - The Robot Invasion (Color)	dt	59.99
Yoda Stories (Color)	dt	34.99

Hardware

Artikel		Preis
Game Boy Color (inkl.Batterie) - div. Farben	dt	149.00
Energy Set Color (2 Akkus+Netzteil)	dt	34.00
Game Boy Worm Licht - div. Farben	dt	14.99
Netzteil Color & Pocket schwarz	dt	9.99
X-Ploder (Schummelmodul)	dt	54.99



Game Boy Color (inkl.Batterie) - div. Farben je DM 149.-



Merchandise

Artikel		Preis
POKéMON Armbanduhr	dt	29.00
POKéMON Bisasam Plüsch (NR 01)	dt	19.00
POKéMON Mewtu Plüsch (NR 150)	dt	19.00
POKéMON Monster Bälle	dt	24.00
POKéMON Ordner - Sammelkarten	dt	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch (NR 25)	dt	19.00
POKéMON Pikachu Plüsch 28cm	dt	29.00
POKéMON Pikachu Schlüsselanhänger	dt	9.99
POKéMON Relaxo Plüsch (NR 143)	dt	19.00
POKéMON Schiggy Plüsch (NR 07)	dt	19.00
POKéMON Sticker - Figuren	dt	14.00
POKéMON Sticker - Briefmarken	dt	14.00

MEGA GAME



NEW
Pokémon Gelbe Edition DM 64.99

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!


28cm TREND SETTER
POKéMON Pikachu Plüsch DM 29.-



TOP Preis
POKéMON Bisam Plüsch (NR 01)
POKéMON Schiggy Plüsch (NR 07)
POKéMON Mewtu Plüsch (NR 150)
POKéMON Pikachu Plüsch (NR 25)
POKéMON Relaxo Plüsch (NR 143)
je DM 19.-

Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Nintendo®

POKéMON™

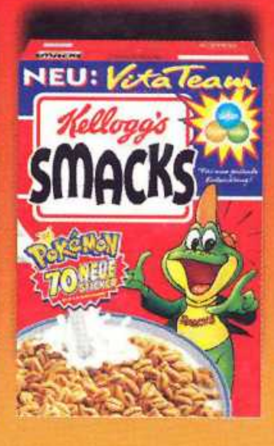
GANZ GROSS BEI

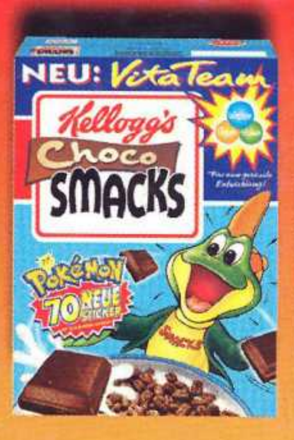
Kellogg's®

70 neue Mega-Leuchtsticker zum Sammeln jetzt in diesen KELLOGG'S Aktions-Packungen!

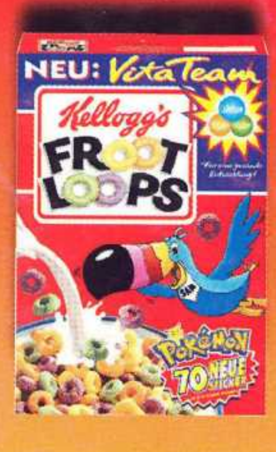














Die Sammelalben gibt's bei Kellogg (Deutschland) GmbH in 28163 Bremen gegen Verrechnungsscheck (5.10 DM pro Album)